LA REVUE DE TOUS LES JEUX MICRO ET VIDEO

GAME MAG

CRÉEZ VOS PROPRES JEUX D'ARCADE :

la recette d'une bonne "guerre des étoiles"

N° 4 - MENSUEL
FEVRIER 1988 - 17 F

M 4667 - 4 - 17,00 F

3794667017002 00040

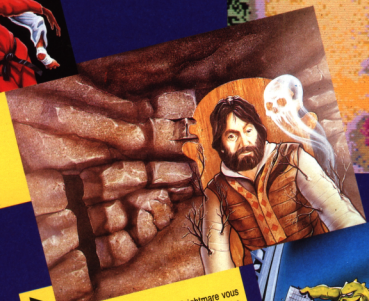
Le coin des amoureux :
Apple II for ever

Concours Superski :
une paire de skis toute neuve grâce à Microïds

CADEAU
le pochoir de "La Marque Jaune" **de Blake et Mortimer**

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !

INTERNATIONAL KARATE +
Prenez International Karaté, ajoutez-y un joueur hors paire (vous), une animation débordante, des figures supplémentaires, une musique remixée... et voilà International Karaté +.
A vous de tester, seul ou à deux, les nombreux autres coups remarquables de finesse et de précision !
Disponible sur AMSTRAD K7 ou DK, COMMODORE K7 ou DK, SPECTRUM K7 de 99 à 149 F
© System 3 Software - ACTIVISION



KNIGHMARE
Inspiré d'une série télévisée à succès, Knightmare vous fournit un éventail de casse-têtes des plus variés. Votre mission : guider un aventurier à l'intérieur d'un donjon où règne une ambiance à la fois fantastique et macabre.
Disponible sur AMSTRAD K7 ou DK, COMMODORE K7 ou DK, ATARI ST DK, SPECTRUM K7 de 99 à 249 F
© ACTIVISION

3D HELICOPTER
Une simulation de vol en hélicoptère unique. Eprouvez toutes les angoisses, les émotions et l'ivresse provoquées par des manœuvres exceptionnelles : vol en arrière, de côté, rotation à 360 degrés entre ciel et terre. A vous de choisir votre mode de jeu : le vol, le combat ou la cible.
Disponible sur PC et compatibles. Prix TTC 199 F
© SIERRA - ACTIVISION

RAMPAGE
Dans un univers dévastateur mais drôle, vous errez de ville en ville, démolissant tout les buildings sur votre passage. Rien ne vous résiste ni même les soldats qui se mettent en travers de votre route et dont vous faites une seule bouchée !
Un jeu plein de surprises pour 1, 2 ou même 3 joueurs.
Disponible sur AMSTRAD K7 ou DK, COMMODORE K7 ou DK, ATARI ST, SPECTRUM de 99 à 249 F
© Bally Midway MFG. co-ACTIVISION

* Prix public maximum conseillé

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 - 36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET cedex

A VOUS DE JOUER

GAME MAG

ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI ECONOMISEZ 40 F

ET RECEVEZ VOTRE

CADEAU

DE BIENVENUE

UN PORTE-MONNAIE BRACELET-MONTRE

N° 1 (15 F)

N° 2 (17 F)

N° 3 (17 F)

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :

☑ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM : .....

PRENOM : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : .....

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM : .....

PRENOM : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : .....

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

GRYZOR
KONAMI
Dans cette adaptation du jeu d'arcade de Konami vous devez infiltrer le Quartier Général des forces rebelles et ennemies. Quand vous aurez franchi le champ de force électro-magnétique vous devrez vaincre des vagues successives d'attaques de la guerilla avant d'atteindre la base. Ne commencez ce jeu qu'avec des nerfs d'acier et des réflexes d'enfer.
AMSTRAD
COMMODORE
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

MENU

NEWS
Une sacré rumeur 9
Le pochoir de la Marque Jaune 10
Les voleurs de Temps 11
Des mots croisés pour gagner le concours Mewilo 27

SHOPPING
Pour en voir de toutes les couleurs 14
Le déguisement de Dr Spook 16

CONCOURS
Superski : gagnez des skis grâce à Microids 18
Méwilo : partez une semaine aux Antilles 24

COURRIER
Entre vous et nous 20

GAMES
Clever & Smart/Ramparts 30
L'Arche du Capitaine Blood
(mais où est passé Yann Garret ?) 31
Out-Run : s'il te plaît M. Us Gold : plus jamais ça ! 32
Tanglewood/Gryzor/Deflektor/Master of the Universe 40
Billy II/PHM Pegasus/Western 42
Not a penny more, not a penny less/Cosmic Causeway 84
Airborne Ranger/Platoon/Skate or die 86
Brain Power/Micro League/Driller/Space Tunnel 90
Scramble/Bill Palmer/Star War/Megawat 92
Street Sport Baseball/Eco 94
Magic Sound 70

RESCUE
Les bons plans du Dr Machin, plus des trucs et le forum 43

PA 35

HIT-PARADE 49

JEUX MINITEL
Des infos, le hit-parade et des tests 51

REPORTAGE
Michel Haumont, sa guitare et son Atari, le tout vers midi ! 55

NOUVELLE
1er épisode des aventures de Silicon Joe 59

CONSOLES
Sega/Nintendo : le match des logithèques 62

PREVIEWS 66

HARD
Le synthétiseur Konami pour MSX 68

L'ECHO DES ARCADES
Rastan Saga, Top Speed, Opération Wolf 71
Comment perdre le moins de sous possible avec un flip 73

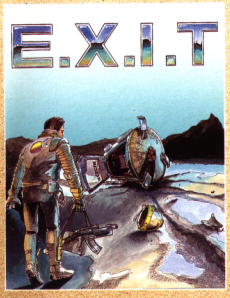
INITIATION
Créez vos propres jeux vidéo 78

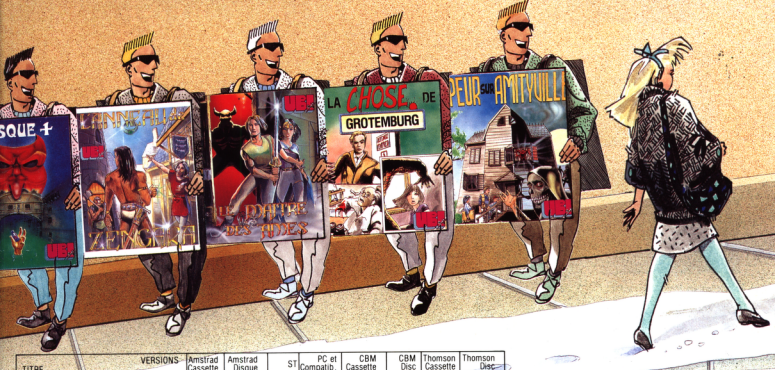
COIN DES AMOUREUX
Apple II for ever 82

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Laurent Charbonnel, Michel Houng, Jean-Claude Paulin, Thierry Platon, Stéphane Schreiber. **Responsable shopping :** Catherine Richer. **Illustrateurs :** Killofer, Mokeit, Thiriet. **Couverture :** Frédéric Delavier. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** SNIL, La Haye les Mureaux.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. 43.98.22.22.
Chef de publicité : Sylvie Houeix. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine.
Commission paritaire : n° 69.595. **Dépôt légal :** 1er trimestre 1988.

UBI SOFT
NEWS
■ NEW... NEW...
UBI SOFT prépare la sortie du deuxième titre de la série "Un logiciel dont vous êtes le héros". Le SEIGNEUR DE GUERRE ! Que les passionnés de Moyen-Age fantastique se réjouissent. Le Seigneur de Guerre, c'est 800 K.O. d'aventures, deux disquettes et de nombreux graphismes et il sera disponible pour Amstrad, ST, PC, CBM Apple et PCW.
■ A NE PAS MANQUER !
L'album Ubi Soft, une superbe compilation avec cinq superproductions UBI SOFT : Zombi, Asphalt, Inertie, Manhattan 75, Light (Amstrad CPC 128) et Mange Cailloux ! Pour 199 F en cassette Amstrad et 229 F en Disque Amstrad.
■ Vous êtes des PASSIONNES de la PROGRAMMATION
Vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs. Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.
■ Vous êtes MUSICIENS, vous êtes GRAPHISTES et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masklyn, Rontord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soin.
■ VERSION COMMODORE
UBI-SOFT vous propose les versions Commodore des deux grands hits Amstrad : Zombi et Asphalt, ainsi qu'une super nouveauté sur Commodore disc : VOYAGER, un jeu d'aventure qui vous fera traverser l'Atlantique, l'Oural, les USA et la France.
HURLEMENTS
PROFESSION: DETECTIVE
Un logiciel dont vous êtes le héros
ZOMBI
LE NECROMANCIEN
fnac
Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC dès la sortie des produits.

DIFFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes :
téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21





TITRE / VERSIONS	Amstrad Cassette	Amstrad Disque	ST	PC et Compatib.	CBM Cassette	CBM Disc	Thomson Cassette	Thomson Disc
LE MAITRE DES AMES		195 F	259 F	259 F				
L'ANNEAU DE ZENGARA	150 F	195 F	259 F	259 F				
PEUR SUR AMITYVILLE	140 F	180 F	259 F	259 F				
LA CHOSE DE GROTEMBOURG	140 F	180 F	259 F	259 F				
NECROMANCIEN	99 F	149 F	149 F	149 F				
HURLEMENT		180 F						
PROFESSION DETECTIVE (2 Disques)		249 F						
MASQUE +		195 F						
ZOMBI	140 F	180 F	259 F	259 F				
EXIT	150 F	195 F	259 F	259 F	140 F	180 F	149 F	199 F
V2		180 F						

Port gratuit - Règlement CCP ou Chèque Bancaire à retourner à : **UBI SOFT.**

1, voie Félix Eboué 94021 CRETEIL CEDEX

Il est arrivé! Le retour d'Elvin Atombender!

IMPOSSIBLE MISSION II™

ACTION ESPIONNAGE SANS PAREIL

Après deux ans d'attente, elle est enfin arrivée—la suite qui l'emporte sur toutes les suites! Impossible Mission II garde tout l'amusement et la stratégie de l'original alors que vous vous lancez de nouveau dans le challenge de trouver une route sûre jusqu'à Elvin et l'affrontement final où il trouvera la fin! Cherchez chaque pièce, trouvez les numéros de code, les objets et les clés pour vous aidor à remplir votre mission. Vous devez éviter ou détruire les gardes et les robots qui patrouillent les cinq tours sinon vous risquez d'être détruit vous-même. Si vous réussissez à vous débarrasser d'Elvin, votre mission est à moitié remplie! Maintenant votre Mission devient réellement Impossible alors que vous vous efforcez de vous échapper des tours, d'éviter les gardes, les robots, les mines, les trappes et les ascenceurs sans être détecté!

...De l'ascenseur, vous entrez dans la première pièce...

...Mais où aller ensuite?...

...Qui où que se cache-t-il derrière ces voitures?...

...Pouvez-vous accéder à la tour suivante?...

...Le numéro d'indentification personnel final pourrait-il être ici?...

...Vous rencontrez encore des obstacles?...

...Pourquoi le robot garde-t-il *cette* table?...

...Un message sur le magnétophone?...

...Vite! Echappez à Elvin!!...

Commodore 64/128:	**disque et**	**Cassette**
Amstrad:	**disque et**	**Cassette**
Spectrum 48/128K:		**Cassette**
Atari ST:	**disque**	**SORTIRA BIENTOT!**
IBM PC et compatibles:	**disque**	**SORTIRA BIENTOT!**

Impossible Mission II est une Marque Déposée de EPYX Inc. EPYX est une Marque Déposée No 1195278. Copyright 1988 EPYX Inc. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence par Epyx Inc. Par U.S. Gold France S.A.R.L. Zac de Mousquette, 06340 Chateau Neuf de Grasse.

EPYX®

Une sacrée rumeur

Un prochain micro Amstrad, à base de 68000, genre Atari ou même Amiga, à un prix Amstrad : ça ne vous dirait pas ? Ben moi si, un max même ! Figurez-vous que c'est la dernière rumeur persistante du moment. Bon, promis, on laisse traîner nos grandes oreilles partout et on vous dit tout dès qu'on est sûr.

news

Les dessins primés du planétarium

Au musée des Sciences et Techniques (Paris XIXe), le nouveau planétarium s'est ouvert depuis quelques semaines. A cette occasion, il organisait un grand concours de dessins pour les enfants. Game Mag, en la personne de votre serviteur, a participé au jury qui désignait les dix meilleurs dessins. Tous à caractère scientifique, ils illustrent une légende sur la création des étoiles. Voici le premier : il est chouette, non ?

Appel

Nous avons déjà reçu des lettres de gens nous disant « ne soyez pas parisianistes ». Rassurez-vous, ça n'est pas notre volonté. D'ailleurs moi, j'aurais plutôt tendance à être alsacienne, Stéphane Roveau est normand, et Thierry Platong est du Midi, cong ! Pour vous dire... Seulement, on reçoit plein de communiqués de Paris, mais dès qu'on s'éloigne de Chilly-Mazarin : plus rien. Alors si vous voulez, soyez nos correspondants locaux. Nous, on ne demande que ça de parler du club de Pau, du concours de softs de Schiltigheim, du meilleur commodoriste du Lavandou et du petit génie de Pornic. On peut compter sur vous, d'ac ?

La guerre du ciel.

145 F*

F-15 STRIKE EAGLE

F 15 STRIKE EAGLE

Aux commandes du plus sophistiqué des chasseurs, vous savez que vous êtes le meilleur. Attention aux missiles et aux avions ennemis surentraînés !
Dans vos périlleuses missions votre sens tactique et votre habileté feront toute la différence.
Bonne chasse !

*Prix public généralement constaté (Thomson MO-TO de 145 F à 195 F. Cassette ou disquette)

MICRO PROSE

FIL

FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

LBA

Deux expos pour vous au musée des Sciences et Techniques

• Du 16 février au 19 juin 88 : « Portraits-robots ». Vous en découvrirez des tas : pour rêver, comme dans les livres de science-fiction ; pour bricoler soi-même ou à manipuler.
• Du 25 février au 31 juillet : « L'homme réparé ». Cette expo-là est faite pour ceux d'entre vous qui ont la fibre scientifique ou simplement qui ont envie de s'intéresser à tous les copains handicapés. Elle fait découvrir tous les nouveaux moyens scientifiques, des tois extraordinaires qui aident les handicapés à retrouver une vie plus simple. Le clou de l'expo : un simulateur de handicap physique qui vous met dans la peau d'une personne « gênée physiquement » et vous aide à comprendre toutes les embûches de la vie courante envers les handicapés.

Oxphar : représentation au Théâtre de Montreuil le 9 février 1987

La prochaine représentation a lieu le 9 février prochain au théâtre de Montreuil (93). Allez-y, c'est très, très bien fait. Nous essaierons de vous donner régulièrement les lieux et dates de toutes les prochaines représentations. Ne vous inquiétez pas : la Manicle a prévu une tournée dans plusieurs villes de France.

By Jove ! Le dernier coup de Cobra Soft !

Vous avez déjà trouvé le pochoir qui va vous permettre de laisser partout l'empreinte du passage de « La Marque Jaune » ? Donc vous avez trouvé le dernier coup de Cobra Soft. Bonne idée, non ? Ce sont votre petite maman chérie et Mme Champion, la concierge, qui vont être contentes, quand il y aura plein de petits graffiti partout ! mais vous savez, nous comment on est : toujours prêts à favoriser votre génie artistique. (A ce titre d'ailleurs je vous recommande les WC, l'endroit secret où votre père cache son whisky douze ans d'âge, la porte de la loge de Mme Champion et la porte du bureau de M. Greaulare, conseiller d'orientation !).

Mais pourquoi ce pochoir ? Ben oui, pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que le prochain jeu infernal de Cobra Soft s'appelle *La Marque Jaune*, autrement dit qu'il porte sur vos écrans les aventures mouvementées de Blake et Mortimer. Comment ? J'en entends qui avaient deviné tout seuls ? Oh mais y'a des forts parmi vous. Incroyable.
Les créateurs de *La Marque Jaune* : celui qui a un sourire « bien brave », c'est Bertrand Brocard le boss. A côté de lui Roland Morla le programmeur et Christian Descombes le graphiste.

Bandes de micro-voraces !

Alors comme ça, non seulement vous ne boudez pas la micro, mais en plus vous en redemandez plus que prévu ! Tant mieux pour nous, hein ? Oui. Mais vous avez fichu de sacrées angoisses à tous les responsables prévisionnels de chez Amstrad, Atari ou Thomson. Ils n'avaient pas assez de micros en stock pour répondre à vos demandes du mois de décembre. Donc, beaucoup d'entre vous n'ont pas eu la machine de leurs rêves. Mais pas de panique : les stocks sont en train de se reconstituer et en général, les prix baissent après la période des fêtes... Si vous voyez ce que je veux dire !

Dépêchez-vous d'aller récupérer les éléments du temps !

D'horribles voleurs ont « chourré » les éléments du temps (soleil, pluie, nuages, neige...). D'ailleurs vous l'avez bien vu : en montagne, il n'y a pas de neige ; dans les plaines, il n'y a plus de soleil. Toi, tu es le petit magicien Abracadabra qui dois se faufiler chez les voleurs du temps pour tout récupérer. Attention, tu n'as qu'une nuit, sinon, on aura encore un été pourri.

Les Voleurs de Temps, c'est le dernier jeu éducatif pour 4-7 ans des éditions Carraz. Je vous le recommande !

A la recherche du trésor englouti.

AQUANAUTE

Seul en plein milieu de l'océan Indien, vous plongez sans hésiter vers l'inconnu. Un trésor englouti vous y attend. Le danger aussi ! Requins, pieuvres, ennemis et ivresse des profondeurs vous guettent. Au cœur de l'océan, le danger est partout.

*Prix public généralement constaté (Thomson MO-TO. Cassette ou disquette. Amstrad CPC. Disquette. De 145 F à 195 F.)

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

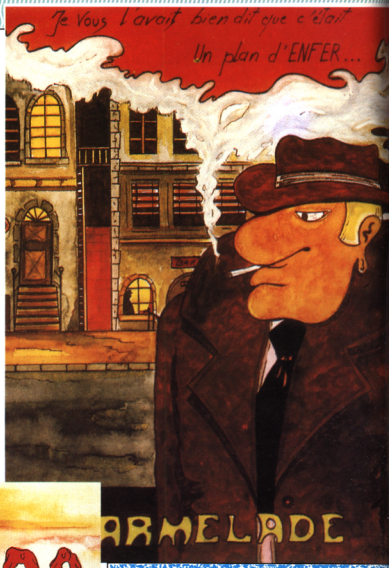
Amateurs de jeux d'aventure : regardez bien ces jaquettes

Un voyage s'y camoufle ! Quoi ? Non ! Et bien si !!! *Marmelade* et *Frozarda* sont les deux premiers jeux d'aventure texte édités par une toute nouvelle société d'édition : MBC. (Pourquoi MBC ? Pour rien !!! C'est qu'ils sont des drôles chez MBC.)

Les deux softs viennent tout juste de paraître sur Amstrad et sont prévus pour février sur Atari. Jusque-là rien d'extraordinaire. Par contre, figurez-vous que pour vous donner envie de trouver encore plus vite la clé de l'énigme de chacune des aventures, MBC offre un voyage au premier d'entre vous qui trouve toute la soluce ! Génial ! Et même que le voyage est en liaison avec le scénario du soft ! Incroyable !

Par exemple, le premier dans Marmelade part quatre jours à New-York ; le premier dans *Frozarda* deux semaines en Transsylvanie, à la recherche des traces du comte Dracula ! Ouaahh !!! Dément !

Et c'est même pas tout : les prochaines productions MBC auront toutes cette particularité : le voyage. Maintenant on choisira nos softs en fonction de l'endroit rêvé de nos prochaines vacs. Quant à MBC et son jeune directeur, Thierry Frézard, ils nous ont fait un autre cadeau : un déplomb... (oups, j'ai failli dire un gros mot) un « copieur de sauvegarde » : Transformateur 3000. Il paraît qu'il est tellement génial que le premier d'entre vous qui arrive à le déplomber est embauché sur le champ par Thierry ! Si les softs MBC sont aussi bons de leurs idées, moi je dis : BRAVO !



Que fait Bertrand notre responsable diffusion ?

Voilà t'y pas qu'ils veulent nous faire le coup de la Cinq : on devrait battre tous les records de vente, tout en n'étant pas disponible partout. C'est un scandaâale ! Et je pèse mes mots. Je viens de recevoir une lettre d'Abidjan, Côte d'Ivoire, nous affirmant que Game est introuvable dans les librairies. Alors je pose la question : que fait Bertrand ? Si vous décelez d'autres erreurs impardonnables de cet ordre : soyez gentils, tenez-nous au courant. On les aura !!!

Mireille

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

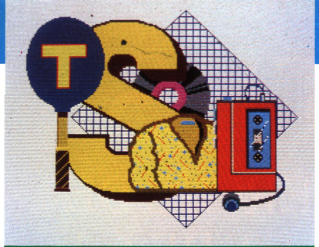
Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST PC

Prix Public Generelement Constatés

MICROPROSE FRANCE - 50, rue de la Condamine - 75017 Paris - Tél. : 45.22.57.01

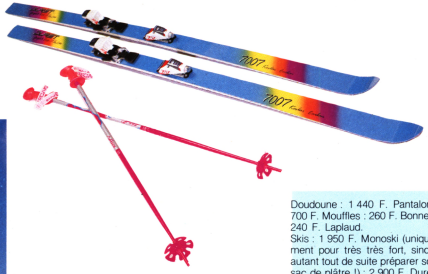


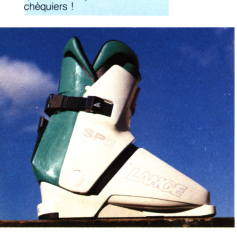
SHOPPING

Game Mag 4, numéro de février : on ne pouvait pas faire moins que de te proposer de quoi te « kacéla Tronchenski » (du nom du savant biologiste polonais bien connu des milieux scientifiques). C'est de saison, comme dirait Mme Champion notre concierge, pas vrai ?

POUR EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS...

Génie des alpages. Le nôtre est du genre bronzé ! Et alors ça te plaît pas ! C'est pas joli le noir sur le blanc ? Plus toutes les couleurs ??? Bon enfin quoi, on va pas se laisser faire par toute une bande d'enfoirés non mais ! Hum, euh ceci dit, j'ai fait fort au niveau des prix. Sous prétexte que c'était joli. Attention les chèquiers !





Doudoune : 1 440 F. Pantalon : 700 F. Mouffles : 260 F. Bonnet : 240 F. Laplaud.
Skis : 1 950 F. Monoski (uniquement pour très très fort, sinon, autant tout de suite préparer son sac de plâtre !) : 2 900 F. Duret. Chaussures : 1 500 F. Bâtons : 139 F. La Hutte.

MASTERTRONIC

PRESENTE...

MSX

Affrontez nos meilleurs coureurs ; le port du casque est obligatoire !

29,90 FF ☐

Le temps vous est compté. Réparez votre vaisseau spatial avant sa collision avec l'étoile.

29,90 FF ☐

Recherchons champion cycliste, apte à relever le défi au pays de BIG BEN !

29,90 FF ☐

ATARI

Les malheurs d'un TOM POUCE au pays des géants.

29,90 FF ☐

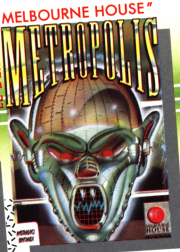
La mort est peut-être au bout de la route ! Votre mission est de relever le défi. Serez-vous le meilleur ?

29,90 FF ☐

Surpassez-vous pour préserver l'unique source d'énergie de la terre.

29,99 FF ☐

MELBOURNE HOUSE"



Mystère, Enigme, Tueur, Robot, Obstacles, Policier, Original, Logiciel, Interactif, Synthèse vocale

249 FF ☐ IBM et Compatibles

COMMODORE

Pourrez-vous garder le contrôle de votre chasseur spatial et faire ainsi partie de l'élite ???

44,90 FF ☐

Voyage au pays du SHOW-BIZ.

Saurez-vous récupérer toutes les notes et créer le TUBE de l'année ??

29,90 FF ☐

Retrouvez l'antidote qui anéantira les SPORES - "ILS NE PASSERONT PAS PAR VOUS !!"

29,90 FF ☐

SPECTRUM

Devenez un as du volant sur les plus grands circuits du monde.

29,90 FF ☐

Explosion planète imminente – STOP – Evacuation programmée – STOP – SAUVE QUI PEUT !!!

29,90 FF ☐

Ames sensibles s'abstenir ! Frayeur – horreur – maléfices d'un château maudit...

44,90 FF ☐

ET AUSSI...

COMMODORE
- Last V8 ☐
- Hole in one ☐
- Flash Gordon ☐

ATARI
- Last V8 ☐
- 180 I ☐
- Spellbound ☐

44,90 FF LE JEU

MSX
- 180 I ☐
- Voidrunner ☐
- Flash Gordon ☐

SPECTRUM
- Delta wing ☐
- Master of magic ☐
- Spellbound ☐

GAME 04/88

COCHER LES CASES CORRESPONDANTES

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : .....

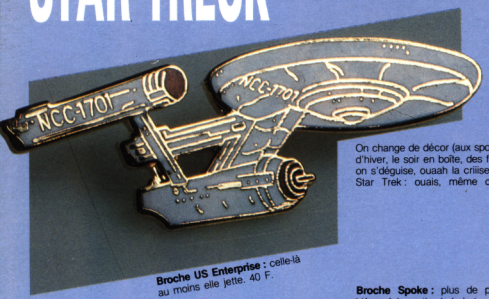
Nombre de logiciels commandés : ☐

Prix total en FF : ____ FF

Frais de port : 6,00 FF

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MASTERTRONIC 55, av. J. Jaurès 75019 Paris.

STAR TRECK



Broche US Enterprise : celle-là au moins elle jette. 40 F.

Montre : « Swatchmen », allez vous rhabiller. Cette montre Spoky vous donnera le vrai look qui tue ! (En plus, elle, elle n'est pas trop chère : 120 F).

On change de décor (aux sports d'hiver, le soir en boîte, des fois on s'déguise, ouaah la criiise !). Star Trek : ouais, même que l'Enterprise est venu chez Game, ouais, « pissque » ch'te l' dit, même vrai !

Cathy Richer

Broche Spoke : plus de problème à la sortie du bahut avec cette broche. Spoke descendra discrètement ton pire ennemi d'un pincement à l'épaule. 40 F.

Ecusson : il ne te manquait plus que lui pour compléter le look Enterprise. A coller sur le trou que t'as fait à ton jean. (En plus un 501, bravo !). 35 F.

Casquette : je ne sais pas si ça va t'aider à t'attirer les minettes, mais au moins ça les fera marrer. Allez, te dégonfle pas, tente le coup. (Si ça peut t'inciter à « risquer », sache que Doctor Bit, alias Docteur X, alias Thierry Platon ne vient plus jamais à la rédac sans sa casquette Spoke. Authentiquement cocasse). 60 F.

La rage. Le matin, ton réveil qui sonne pour que tu ailles bosser : la rage ! Celui-là, tu as le droit, et même l'obligation si tu veux qu'il s'arrête, de le balancer contre le mur. T'es réveillé, d'accord, mais ce p... de réveil en a pris plein la tronche. *199 F Soho et autres.*

AMIGA 500. POUR DÉLIRER

Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante

• Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Lecteur de disquettes 3'' 1/2

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

- **Daphné :** graphique/animation
  - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès :** gestion video
  - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
  - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
  - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia :** entrées/sorties
  - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
  - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

Avec **AMIGA 500,** c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie ''pro'', même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).

Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS

TÉL. 46 44 55 55

SAGMA

CONCOURS MICROÏDS/GAME MAG

Vous montrer des skis superbes dans le shopping, c'est bien : mais vous permettre d'en gagner, c'est encore mieux... J'imagine que vous êtes d'accord. Eh oui, nous nous préoccupons de vos vacances aux sports d'hiver : ça fait tellement de bien pour la santé, comme dirait Mme Chombier, la femme du facteur ! Et n'oublions pas : merci Microïds.

Le jeu

Vous connaissez tous (y'a intérêt !) le super nouveau jeu de Microïds : *Superski*. Là au moins, sur Amstrad CPC, il y a de l'action. (C'est pas comme sur certaines simulations de courses auto...) Avec *Superski* vous dévalez en trombe les pistes enneigées. Du moins vous essayez.
Mais au fait, vous êtes un crack ou pas, sur deux lattes ? Commencez par répondre correctement aux questions qui suivent, ensuite on causera...

Les questions

1-Dans quel pays auront lieu les prochains jeux olympiques d'hiver ?

2-Quelles sont les différentes épreuves rencontrées dans SUPERSKI ?

3-De quelle couleur est le bonnet du skieur, à l'écran (version Amstrad CPC) ?

4-En 1968, un champion a remporté les trois titres olympiques de ski alpin, quel est son nom ?

5-Citez une championne de ski alpin dont les initiales sont P.P. ?

Le règlement

1. Vous avez jusqu'au 29 février 1988 à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer votre coupon-réponse **SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT** (nous jetterons immédiatement les lettres) à l'adresse suivante :
Game Mag, concours Superski, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.
2. La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n° 6 (parution 20 mars 1988).
3. Les 30 premiers seront tirés au sort, et dans l'ordre du premier au trentième, par les équipes de Microïds et de Game Mag.
4. Le règlement de ce concours est déposé chez Me Jean Le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Les lots

1re : une paire de ski
2e au 4e : 5 logiciels MICROIDS
5e au 10e : 4 logiciels MICROIDS
11e au 25e : 2 logiciels MICROIDS
26e au 30e : 1 logiciel MICROIDS

A choisir dans la sélection

Grand Prix 500 cc, Play Bac, Quad, Livingstone, XRay, Super Ski, Les Pyramides d'Atlantys, RX 220.

Coupon-réponse A découper et à envoyer à : Game Mag, concours Superski, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète : .....

.....

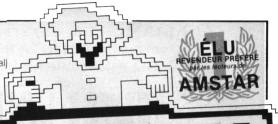
Jeux Microïds que je choisis .....

.....

Réponses : 1) ..... 2) ..... 3) .....

4) ..... 5) .....

SUPER ! 5e Anniversaire MICROMANIA
Frais de port GRATUITS en février
ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM

LES TRESORS DE US GOLD 115F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
BEST OF ELITE 2 95F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLESHIPS+BOMBJACK 2
HIT PACK I 75F
+COMMANDO+AIRWOLF
+BOMBJACK+FRANCK BOXING
ELITE 6 PACK N°2 95F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+SHOCKWAY+BATTY
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+GOLF +...
HIT PACK 2 98F
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD
+ COMMANDO 86 +1942+JET SET
ELITE TRIPLE PACK 99F
+GREAT GURIAN OR AIRWOLF 2+ 3DC
KONAMIS GREATEST HITS 95F
+ GREEN BERET + YE AR KUNG FU
+ PING PONG + HYPERSPORTS
THEY SOLD A MILLION 3 95F
+ KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO + FIGHTER PILOT
THEY SOLD A MILLION 2 95F
+ BRUCE LEE + MATCH DAY
+ MATCH POINT+ KNIGHT LORE

NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACTI FIGHTER	89F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
BAD CAR	95F
BLOOD VALLEY	89F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
GUNSHIP	95F
GUNSMOKE	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89F
INFILTRATOR 2	95F
PHANTYS	89F
PLATOON	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
RASTAN	89F
ROLLING THUNDER	89F
SHACKLED	89F
SIDE ARMS	95F
SUPER HANG ON	95F
TOUR DE FORCE	89F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F
WORLD LEADERB TOURNA	95F

HIT PARADE

720 DEGRES	95F
ARKANOID NF	89F
BASIL LE DETECTIVE	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89F
MATCH DAY 2	89F
MASK 1	89F
MASK 2	89F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
RENEGADE NF	95F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F

CONVOY RAIDER	MARIO BROTHER
ELEVATOR ACTION	SAMOURAY TRILOGY
GAME OVER	TAI PAN
IMPOSSIBLE MISSION	TANK
JACK THE NIPPER 2	WINTER GAMES
MAG MAX	NEBULUS

THOMSON C/D

ALBUM LORICIEL	**145/195F**
+5"AXE+SAPIENS	
+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAME OVER +FOMULE 1	
+ARKANOID +SORCERY	
LES EXCLUSIFS N°1	**145/195F**
+ ARKANOIDS + MISSION RAFALE	
+ NUMERO 10	
ALBUM THOMSON	**245/295F**
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS	
+ MONOPOLY + RUNWAY	
LORICIELS HIT 1	**155/185F**
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

NOUVEAUTES

	C/D
AFFAIRE SYDNEY	165F
AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB:SCIENCE FICTION	245/245F
BOB:CHEVALIERS	245/245F
BOB:LA JUNGLE	245/245F
BOB WINNER	149/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GAME OVER NF	145F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
KYA	129/199F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES PASSAGERS VENT I	285F
LES PASSAGERS VENT 2	285F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	165F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6T08	145F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SUPER TENNIS	145F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F
ZOMBI	125/185F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 49 F

BACTRON	HACKER
LA S VEGAS	SORTILEGE
MEURTRE SUR ATLANTIQUE	MGT

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7	**95/145F**
+ ELECTRAGLIDE + CHESS 3D	
+ ALLEYKAT + BLUE MAX	
ATARI ACES NF	**109F**
+ ZORRO + SPY HUNTER	
+ UP N DOWN + TAPPER	

NOUVEAUTES

ACE OF ACES	99/149F
ARKANOID NF	99/145F
BASIL LE DETECTIVE	95/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
FIGHTER PILOT	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
GREEN BERET NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
IRON HORSE	109/159F
JACKAL	109F
KENNEDY approach NF	145/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TONIC TILES	ND/195F

SEGA

ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZILLION	195F

NOUVEAU AMIGA

ARMY MOVES	225F
ARTICFIX	185F
AUTODUEL	225F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARDES TALE	225F
ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
CHESSMASTER 2000	225F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	275F
GRAND SLAM TENNIS	335F
GUILD OF THIEVES	189F
IMPACT	140F
INSANITY FIGHT	225F
KNIGHT ORC	185F
LEADERBOARD	215F
LEVIATHAN	185F
MARBLE MADNESS	195F
MOUSE TRAP	1 9F
PLUTOS	145F
Q BALL	185F
S.D.I	345F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX	145F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES	195F
WORLD GAMES	195F

MSX

ACE OF ACES	99F
ARMY MOVES	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
DEATH WISH 3	95F
GAME OVER	99F
GAUNTLET	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MASK 1	95F
MASK 2	95F
SPY VS SPY 2	95F
SUPER CYCLE	95F
TAI PAN	99F
TOUR DE FORCE	95F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
WINTER GAMES	95F

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

ENTRE VOUS ET NOUS : LE COURRIER !

Ce mois-ci, nous avons décidé de soulever, au travers du courrier, deux questions qui reviennent souvent dans vos lettres. La première concerne le piratage. Nous avons reçu à ce sujet une lettre significative de ce genre de procédé. La seconde question en suspens concerne le défunt *Hebdogiciel*. Plus d'un an après sa disparition, beaucoup d'entre vous se demandent encore pourquoi. Les petits curieux.

Ne remuons pas le couteau dans la plaie, voulez-vous ? Le journal est mort pour des raisons économiques, probablement dues à des erreurs de gestion et de comptabilité, ainsi qu'à certains investissements pour le moins hasardeux (l'*Intox*, pour ne citer que celui-là). Et puis le manque de pubs, tout ça... Un canard ne peut pas vivre sans publicité. C'est dommage, c'est comme ça. Au revoir.

Les rescapés

Après le cataclysme survenu en mer du Nord, les plongeurs de combat ont pu repérer certains survivants parmi l'équipage de l'HHHHebdo :
Mathieu Cedrix Brisou : Micro News.
Stéphane Schreiber (alias Louis-Pierre et Septh) : 1ST – Game Mag – Am-mag.
Cyrille Baron (alias Moulinex) : Am-mag – 1ST.
Jean-Claude Paulin (alias « le chef ») : Am-mag – Game Mag.
Michel Desangles (alias Kouk) : ST Mag.
Denis Jarril (alias Sined) : Amstrad Pc.
Gabriel Lopez (alias Ibag) : Amstrad Pc – 1ST – Game Mag.
Michaël Thévennet (alias Micha) : L'Argonaute – Tilt – le Parisien Libéré.
Pépé Louis (alias Jean-Louis Lebreton) : L'Ordinateur Individuel.
Laurent Bernat (alias Boris et Escapeneufgé) : Micro News.
Jacques Lindecker (alias Jacq) : L'Etudiant.
Paul Carali (alias Carali le magnifique) : Micro news.
Jean-Michel Thiriet (alias Thiriet) : Am-mag – Game Mag.

Et enfin...
Gérard Ceccaldi (alias Le Boss et Dieu) : aux abonnés absents...

Q. Je voudrais devenir un grand photographe et réaliser de superbes photos d'écran susceptibles d'intéresser divers magazines d'informatique. Malheureusement je ne dispose que d'un vieil Instamatic déglingué et je sucre les fraises. Que dois-je faire ?
Michel Roveau

Q. Existe-t-il un programme qui puisse me permettre d'avoir des vies infinies après la mort ? D'avance merci !
Sined le Barbare

Q. Salut ! Je possède un CPC 464, et voudrais savoir si je puis y connecter un lecteur de disquettes 5''1/4, et si oui, de quelle marque ? Je vous remercie d'avance.
Christophe Chellé, Les Ageux

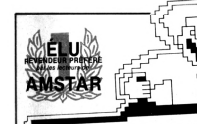
Q. Je voulais connaître des fois qu'il serait possible d'avoir un logiciel qu'il est capable de répertorier les fromages. Est-ce qu'il en existait un qui ira sur mon Atari ST. D'avnce, je vous remercie tous beaucoup déjà.
Stéphane Schreiber

R. Ah ! Cher Yves, votre enthousiasme fait plaisir à voir. Hélas, nous ne sommes pas spécialistes de la question et aucun photographe ne travaille à notre rédaction. Nous nous contentons d'utiliser les images découpées dans quelques magazines concurrents. Néanmoins, je vous conseille de proposer vos services à « Troisième âge magazine » sans doute heureux d'offrir sa chance à un fringant jeune homme plein d'avenir.

R. Vous pouvez mettre n'importe quoi sur un Atari ST. Cette machine est suffisamment robuste pour supporter un nombre considérable de logiciels posés Jessus.

R. Evidemment, bien sûr, ben voyons. Tapez et lancez le programme suivant et répondez très précisément aux questions posées.
10 CLS : INPUT « Etes-vous (M)ort ou (V)ivant »; R$
20 IF R$ = « M » Then PRINT « Bienvenu au paradis ! Justement vous tombez bien, dieu a quelques problèmes avec son compatible... » : End.
30 IF R$ = « V » Then print « Alors, ça boume la santé ? » : End.
40 Goto 10

R. Eh bien oui. Oui, il existe des drives 5''1/4 pour Amstrad, mais attention ! Il n'est possible de n'en connecter qu'en deuxième lecteur, ce qui signifie qu'il faut absolument posséder un DD-I pour pouvoir les utiliser.
Sinon, je puis te conseiller le Jamsin AM-5D+, qui contient tout le nécessaire à un branchement en bonne et due forme.



SUPER ! 5e Anniversaire MICROMANIA
Frais de port GRATUITS en février
ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+DRILLAM PHOBIA

IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAPFIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION

LES TRESORS DE US GOLD
+ACE OF ACES 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFLTRATOR+METROCROSS

BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK 2

ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+HIGHFORCE
+INTL KARATE+BATTY+SHOCKWAY

GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXING+OOL+SUPERCYCLE+ATHLON

ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLE MISSION

ELITE TRIPLE PACK 99F/145F
+ GREAT GURAYON+ AIRWOLF 2
+ SPACE IN C

HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

HIT PACK 69/119F
+ COMMANDO+ BOMBJACK
+ AIR WOLF+ FRANCK BRUNO BOX

KONAMIS GREATEST HIT 95/145F
+ GREEN BERET+ PING PONG
+ HYPERSPORTS+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 95/145F
+ KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO+ FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ALTERNAT WORLD GAMES	95/145F
BAD CAT	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOB WINNER	135F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GUNSMOKE	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
INTERNATIONAL KARATE 2	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JACKAL	99/149F
LAZER TAG	95/145F
NEBULUS	95/145F
PHANTYS	95/145F
PLATOON	89/145F
PROJECT STEALTH FIGHTER	145/195F
RASTAN	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
TEST DRIVE	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185/245F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADERB TOURNA	95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES	95/145F
ACE OF ACES NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	95/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	95/145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145F
MAD BALLS	95/145F
MASK 1 NF	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PHANTOM CLUB	95/145F
PROHIBITION	175F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SCRABBLE NF	185F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN NF	89/129F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F/45 F

ANTIRIAD	SLAP FIGHT
ARMY MOVES	STIFF LIP AND CO
AU REVOIR MONTY	SUMMER GAMES 2
DONKEY KONG	SUPERCYCLE
GAME OVER	TAI PAN
GREEN BERET	TANKS
HEAD OVER HEALS	TOP GUN
IMPOSSIBLE MISSION	WINTER GAMES
KNIGHT RIDER	WIZZBALL
MARIO BROTHERS	WORLD GAMES
MOVIE MONSTER	WRESTLING
MUTANTS	YE AR KUNG FU
PITSTOP 2	

ATARI ST

ALBUM GREMLIN	**195F**
+TRAILBLAZER+3D GALAXA	
+KARATE CHAMP+RANARAMA	
ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**250F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
AUTAIR	275F
ANNALES DE ROME	275F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ARMY MOVES	175F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BAD CAT	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	215F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE: ESPACE	225F
BOB MOR: LES CHEVALIERS	225F
BOB MORANE: LA JUNGLE	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHESS MASTER 2000	225F
CLEVER AND SMART	275F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEFLECTOR	175F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FAIAL	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRE 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	295F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	225F
HOT BALL	225F
INDIANA JONES NF	165F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JINXTER	225F
KARATEKID 2 NF	155F
KARATE MASTER NF	145F
KENNEDY APPROACH	225F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195F
LES MOUSQUETAIRES	185F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 1	265F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
LIBERATOR NF	129F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MARCHE A L'OMBRE NF	165F
MAC ACAM BUMPER NF	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES NF	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MEAN STREAK	225F
MEWILD	225F
MISSION	185F
MISSION ELEVATOR	179F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
OUT RUN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHANTASIE 3	245F
PHOENIX NF	225F
PREDATOR	225F
PROHIBITION NF	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
ROAD RUNNER NF	175F
RENEGADE	195F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
ROADWAR EUROPA	225F
ROLLING THUNDER	225F
SATORY	225F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SHACKLED	225F
SKULL DIGGERY	145F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX NF	195F
SPACE HARRIER	225F
SPACE SPORT	225F
SPY VS SPY	225F
STARGLIDER NF	165F
STRIKE FORCE HARRIER NF	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPER HUEY NF	195F
STAR TREEK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	225F
TNT	175F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIVERSAL MILITARY SIM	225F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
ZOMBI	195F

COURRIER

Q. Je n'ai strictement rien compris au reportage de midi de Michel Haumont figurant dans votre numéro 4. De quoi s'agit-il et pourquoi justement à midi ?

Mireille Massonnet

R. Laisse tomber et va plutôt nous chercher des pizzas. Une au fromage de chèvre pour Stéphane.

Q. J'ai acheté une tablette graphique Philips MSX (NMS 1150) et voilà mon problème. On aperçoit sur l'emballage, une somptueuse palette de couleurs que je n'arrive pas à faire apparaître sur mon moniteur. J'ai acheté la cartouche EDDY II, mais la palette proposée n'est pas exploitable par ma fameuse tablette. Voudriez-vous me renseigner sur le type de logiciel à utiliser. Je possède un MSX V 20.

Eric Dessaint, Tesprit

R. Hélas, trois fois hélas et une consolation :

1er hélas – La palette de couleurs que vous décrivez n'est exploitable que sur un MSX II, moyennant le logiciel *Designer* de Philips.

2e hélas – Ce logiciel est vendu exclusivement avec un MSX II de marque Philips (8235, 8250, etc.).

3e hélas – Vous ne possédez qu'un MSX 1 Canon V.20 (personne n'est parfait), alors bye bye jolie palette !

Consolation – Votre tablette est néanmoins utilisable sur MSX 1, avec le logiciel *Graphic Master* pratiquement introuvable. Toutes nos condoléances !...

Q. Etant un lecteur assoiffé de jeux, je me suis procuré tous les programmes de déplombage existant sur CPC, et depuis je copie tout ce qui me passe sous la main. Je possède maintenant plus de 400 jeux, et je continue d'en avoir des nouveaux. Le pire, c'est que je ne suis pas le seul au lycée : on est au moins 100 à s'échanger toutes les nouveautés, en tout, je n'ai acheté que deux logiciels ! Ce que je veux dire, c'est que vous, rédacteurs de Game Mag, vous ne pouvez rien contre nous. Le piratage n'est pas un « sport », mais bel et bien une nécessité.

Un fidèle lecteur, mais anonyme.

R. Voilà une lettre intéressante. Dommage que son auteur ait préféré rester anonyme. Mais c'est compréhensible. Voici donc un avis sur le piratage des logiciels. Le nôtre est quelque peu différent.

Il va de soi que si vous autres, encore lycéens, deviez acheter tous les logiciels qui vous font envie, tout votre argent de poche y passerait en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Mais d'un autre côté, mettez-vous à la place des éditeurs et des programmeurs, dont l'unique ressource est justement le produit de leurs ventes. Pour eux, chaque logiciel copié est un manque à gagner. Alors c'est vrai que nous ne pouvons rien contre vous. Par contre, ce que nous pouvons faire, c'est essayer de vous sensibiliser au fait que copier un logiciel, c'est se montrer coupable d'un vol manifeste. (NDLMireille: et j'ajouterais surtout si cette copie est ensuite vendue à un tiers).

Pirater est peut-être une nécessité, mais la fin ne justifie pas toujours les moyens.

Q. Je tiens à dire que la censure dont a été victime la lettre de P. Mijsbroek est inadmissible. En coupant certaines phrases ou certains mots, on peut changer complètement le sens d'une lettre. Mais sinon, votre journal est dans l'ensemble excellent, et surtout Stéphane Schreiber.

R. Je suis entièrement d'accord, on peut entièrement changer le sens d'une lettre en en coupant des bouts. La preuve, ta lettre, ou plutôt votre lettre puisque tu n'aimais pas le tutoiement, qui était bourrée de critiques et d'insultes à mon endroit est devenue presque sympathique. Mais dans le cas de P. Misjbroek, rien n'a été coupé, sinon les félicitations sur le journal.

Mais je suis très content de cette lettre ; ça change un peu des compliments que je reçois sans arrêt. Vous peut m'en envoyer une autre quand tu voulez.

Q. Je tiens d'abord à vous dire que votre revue est vraiment super. Mais je tiens quand même à vous faire part de quelques remarques. Tout d'abord, je pense que vous ne devriez pas insérer de rubrique minitel, les jeux sur minitel étant complètement nuls (je le sais, je possède moi-même un minitel). D'autre part, je trouve absolument ridicule la rubrique d'initiation au Basic ; Sined nous prendrait-il pour des arriérés mentaux ?

Laurent Joubert Courbevoie

R. Et revoilà partie la polémique sur le minitel... Encore une fois, on ne pourra pas contenter tout le monde : une majorité du courrier reçu nous demandait de parler du minitel, nous l'avons fait. Que ceux qui n'aiment pas se contentent de tourner la page sans la lire. Quant à dire que les jeux sur minitel sont nuls, je ne suis pas tout à fait de cet avis. Comparés à des jeux sur micro, d'accord, ça ne vaut pas grand chose. Mais, et heureusement pour le minitel, les deux ne sont pas comparables. D'ailleurs, de même qu'on trouve des jeux complètement nuls sur micro, on en trouve d'excellents sur minitel.

Quant à Sined, le problème ne se pose maintenant plus. Mais je tiens à dire pour sa défense que là encore, les avis étaient partagés. Beaucoup de gens qui, sans être des débiles mentaux comme tu le dis, n'arrivaient pas à faire quoique ce soit de leur Basic, et ce malgré leur mode d'emploi.

"tant qu'il y aura des héros..."

MACH 3

POUR IBM PC et COMPATIBLES · ATARI ST · AMSTRAD CPC · THOMSON et AMIGA.

loriciels®
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

CONCOURS COKTEL VISION/GAME MAG

C'est super-extra-fantastique-géant-incroyable, non ? UNE SEMAINE DE VACANCES AUX ANTILLES, c'est bien le premier prix que va gagner le meilleur d'entre vous, grâce à Coktel Vision et Muriel Tramis, auteur du tout récent jeu d'aventure : Méwilo. Une semaine de vac' à se faire bronzer en sirotant un punch coco, ça vaut la peine de se défoncer les méninges, non ?

QUESTIONS

1. La Martinique fut découverte en 1502 par :
a) Vasco de Gama
b) Christophe Colomb
c) Belain d'Esnambuc

2. Qu'appelait-on en 1902 « la perle des Antilles » ?
a) la Martinique
b) la mer Caraïbe
c) la ville de Saint-Pierre

3. L'esclavage fut aboli à la Martinique :
a) le 22 mai 1848
b) le 5 juin 1833
c) le 17 février 1870

4. Qu'est-ce que le Vesou ?
a) l'autre nom de la mélasse
b) l'origine du rhum industriel
c) le jus extrait de la canne à sucre

5. Que peut-on faire du corossol ?
a) un très beau meuble
b) un délicieux sorbet
c) un magnifique bouquet

6. Qu'est-ce qu'un quimboiseur à la Martinique ?
a) un redoutable sorcier
b) une espèce de requin
c) une arme de défense

7. Quel est le mets favori de la mangouste ?
a) le piment
b) les poules
c) les crabes

8. Qu'est-ce qu'un esclave marron ?
a) un esclave puni par le fouet
b) un esclave affranchi
c) un esclave fugitif révolté

9. Le calalou est une soupe riche qui possède l'un de ces ingrédients :
a) des gombos
b) de la banane jaune
c) du giraumon

10. L'un de ces trois logiciels n'a jamais été édité par Coktel-Vision :
a) Robinson Crusoe
b) Balade Outre-Manche
c) Dakar 4 x 4

Le règlement

1. Vous avez jusqu'au 29 février 1988 à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer vos réponses à l'adresse suivante :
Coktel Vision, Concours Méwilo, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt.
2. Dans Game Mag n°4 (parution 20 janvier 1988) nous publierons une grille de mots-croisés qui aidera les retardataires.
3. Les vingt-cinq primés seront tirés au sort parmi l'ensemble des bulletins exacts, et dans l'ordre, du premier au vingt-cinquième par les deux équipes de Game Mag et de Coktel Vision.
4. Si le gagnant est mineur, il devra être accompagné par une personne adulte et présenter une autorisation parentale, dûment signée et mentionnant le nom et l'adresse de l'accompagnateur, l'autorisant à faire ce séjour.
5. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Le jeu

Si vous voulez savoir en quoi consiste le jeu Méwilo, allez jeter un coup d'œil au test. (Et puis si vous voulez en savoir encore plus, vous n'avez qu'à aller l'acheter, hein ! Bon !!!) Donc : l'action se situe à la Martinique, le 7 juin 1902, la veille de l'éruption de la Montagne Pelée. Il y est question de zombi, de bouteilles de rhum... je vous laisse le soin de mener à bien cette aventure captivante qui va vous faire découvrir la vie martiniquaise. Mais par contre, je veux bien vous « refiler des tuyaux » ! DANS LE QUESTIONNAIRE QUI SUIT, IL Y A PLEIN D'AIDES POUR MENER À SON TERME L'AVENTURE MÉWILO. Je ne vous en dirai pas plus.
Je récapitule vite : si vous répondez correctement aux questions qui suivent, non seulement vous avez des chances de partir aux Antilles, mais de plus vous aurez des aides pour jouer à Méwilo. (Si avec tout ça vous n'y jouez toujours pas, je ne sais pas ce qu'il faut vous faire, moi !).

Les prix

1er prix : un voyage d'une semaine pour deux personnes aux Antilles — voyage et séjour compris.
2e prix : trois volumes de l'encyclopédie « Délices de la cuisine créole ».
Du 3e au 25e prix : 22 jeux Coktel Vision et un repas pour deux personnes dans le restaurant « Le Coco d'Ile », 31 rue Madeleine Michelis à Neuilly/Seine. (Ce prix sera attribué dans l'ordre des gagnants à la première personne habitant la région parisienne).

Coupon-réponse

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Mon âge : Titre du jeu de Coktel Vision que je souhaite :

Réponses : 1) a-b-c- 2) a-b-c- 3) a-b-c- 4) a-b-c- 5) a-b-c- 6) a-b-c- 7) a-b-c- 8) a-b-c- 9) a-b-c- 10) a-b-c-
Pour chaque réponse, entourez la lettre qui représente la vraie proposition.
Coupon à découper et à envoyer à Coktel Vision, Concours Méwilo, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt.

ENTREZ DANS L'AGE DES TENEBRES MEDIEVAL ET MYSTIQUE DANS

Un jeu qui fait avancer d'un pas les psychodrames de l'imagination. Prenez part à l'action et engagez une vraie bataille contre vos adversaires. Prouvez que vous êtes digne de devenir le Premier Sorcier en affrontant des monstres affreux et des sorciers

WIZARD WARZ™

sournois. Essayez nos graphismes superbes qui font de Wizard Warz un jeu different des autres jeux de strategie. Observez l'écran circulaire diminuer à mesure que votre santé faiblit et que votre objectif devient plus difficile à realiser.

Ecran tire de version CBM 64

COPYRIGHT 1987
CANVAS SOFTWARE

GO!

LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI

CBM 64/128
Cassette
Disque

AMSTRAD
Cassette
Disque

SPECTRUM
Cassette

ATARI ST
Disque

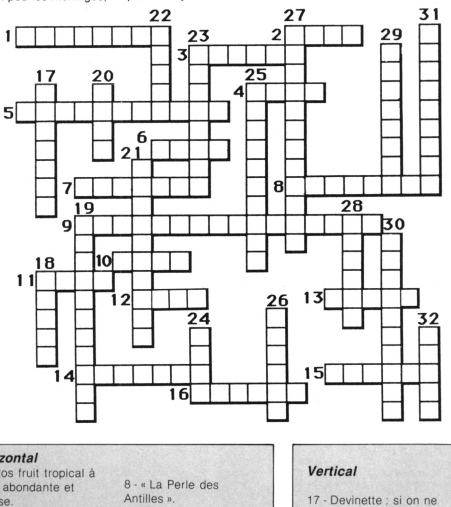
GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

PAPE
KILLOFFER

Concours Méwilo : une grille de mots croisés qui vous aidera

Vous avez certainement retrouvé en page 24 de notre revue le concours Méwilo, (nom du nouveau jeu d'aventure de Coktel Vision). Comme promis le mois dernier, nous vous proposons ci-dessous une grille de mots croisés qui doit vous aider. Creusez-vous un peu les méninges, remplissez les cases correctement, et étudiez bien les questions et réponses trouvées : elles contiennent de précieuses indications pour répondre juste au concours. Allez, un peu d'efforts !

Je vous rappelle que vous avez jusqu'au 29 février pour envoyer votre bulletin-réponse à Coktel Vision, d'une part ; et que d'autre part, il s'agit quand même de gagner UNE SEMAINE DE VACANCES AUX ANTILLES ! (Offerte par l'Agence Régionale pour le Développement Touristique de la Martinique).



Horizontal

1 - Gros fruit tropical à chair abondante et juteuse.
2 - Devinette : je rentre tout entier dans la maison, seule ma tête reste dehors.
3 - Nom d'un jeu d'aventure célèbre.
4 - Arène de combats de coqs.
5 - Interdite sous la Prohibition.
6 - Devinette : poils en haut, poils en bas, graine au milieu.
7 - Galerie entourant la maison.
8 - « La Perle des Antilles ».
9 - Découvrit la Martinique en 1502.
10 - Quartier de haute sécurité.
11 - Ne peut rendre son tablier.
12 - Date d'abolition de l'esclavage.
13 - Jus extrait de la canne à sucre.
14 - Soupe à base d'épinards, de gombos et crabes.
15 - Marquer d'un trait.
16 - Esclave fugitif révolté.

Vertical

17 - Devinette : si on ne crève pas leurs yeux, ils ne travaillent pas.
18 - Elle a un tempérament de feu.
19 - Qu'est-ce qu'une « MALAVOI » ?
20 - Devinette : je suis couché, il est debout : je suis debout, il est couché.
21 - Nom antillais pour domaine, propriété des colons.
22 - Rate.
23 - « L'Ile aux Fleurs » (mot caraïbe).
24 - Tous les chemins mènent au...
25 - Maître.
26 - Précieuse réserve.
27 - Editeur du 3.
28 - Recueil de prières.
29 - Quimboiseur.
30 - Est à l'origine de l'abolition de l'esclavage à la Martinique.
31 - Ennemie jurée du « trigonocéphale » et amateur de poules.
32 - Grand vase de forme ovoïde.

Super console

Ce qui a fait la gloire de la marque au mont Fuji a toutes les chances de continuer à faire briller son nom. De qui s'agit-il ? D'Atari. De quoi s'agit-il ? De console. En effet, Jack Tramiel en confidence au bord de sa piscine avec l'un de nos confrère de 1ST (prononcez First) lâche nonchalamment (comme à son habitude) une info : la sortie prochaine d'une véritable console de jeu 16 bits. En effet, l'équipe de Shiraz Shivji gourou « tramielien » d'Atari (et créateur du ST) va doter ce futur engin de 4096 couleurs affichables simultanément. D'autre part, les scrollings tant horizontaux que verticaux devraient être plus rapides que ceux des ST.

Ce « Game ST » possèdera le fameux Blitter en série, ainsi, avec tous ces éléments, le look des softs ne pourra être que d'enfer. Si de plus ce ST sans clavier est doté d'un véritable synthétiseur, l'équivalent d'un DX 7 Yamaha comme l'annonce Jack, cette console ne pourra qu'enthousiasmer les ludomen de tous poils. La présentation américaine d'un prototype est déjà prévue pour le courant du mois de février.

AMSTRAD DISQUETES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE +IMPOSSIBLE MISSIO
OCEAN ALL STAR HIT N°2 165F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS Vol 1 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 165F
+ARKANOID+GAMEOVE
+LEGEND OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM HIT-MISSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3
MALETTE JEUX FIL 245F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPER DECATHL D
ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
HIT PACK 1 145F
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF
KONAMIS GREATEST HITS 145F
+GREEN BERET+PROFESSIONAL
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER+FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

SPECIAL ANNIVERSAIRE 59 F

ANTIRIAD	ARMY MOVES
AU REVOIR MONTY	COBRA
COSA NOSTRA	COSMIK SHOCK ABS
DONKEY KONG	ELEVATOR ACTION
GALVAN	GUADALCANAL
HEAD OVER HEALS	INVITATION
JAILBREAK	MARIOS BROTHERS
MISSION	MUTANTS
NECROMANCIEN	NEMESIS
SABOTEUR2	SAMOURAI TRILOGY
SCOTT WINDER	SLAP FIGHT
SPY VS SPY 3	TAI PAN
TARZAN	WIZZ BALL

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACT FIGHTER	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ANNALES DE ROME	235F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BAD CAT	145F
BILLY 2	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
CATCH 23	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLEVER AND SMART	179F
CONFLICT1	179F
DEATH OR GLORY	145F
EXIT	195F
FIRE TRAP	145F
FLYING SHARK	145F
GABRIEL NF	175F
GUILD OF THIEVES	195F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
HANS D'ISLANDE	199F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INFILTRATOR 2	195F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
JINXTER	195F
LA MASCOTTE	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
MEWILO	195F
NAVY MOVES	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
PLATOON	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SIDE ARMS`	145F
SKAAL	195F
SORCERER LORD	235F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
THE LAST NINJA NF	145F
THE SENTINEL	169F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
V2	175F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WARLOCK	145F
WESTERN GAMES	179F
WORLD LEADB TOURNAME	145F

HIT PARADE

720 DEGRES	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN NF	135F
BASKETMASTER	145F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BLUEBERRY	195F
BOB WINNER NF	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
FER ET FLAMME NF	249F

HIT PARADE (suite)

GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
IZNOGOUD	245F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETH	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RAMPART	145F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE NF	220F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F

BIRDIE	175F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
ENTREPRISE	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FORTERESSE	195F
FREEDOM ARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
GALACTIC GAME	145F
IRON HORSE	149F
JACKAL	145F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
MASK 1	145F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
PHARAON	179F
RX 220	179F
SILENT SERVICE NF	139F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURBO ISLE RODEUR	245F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES +PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N°10
PC HITS 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER

PC 1512 (suite)

ACE OF ACES	195F
ANNALES DE ROME	275F
ARKANOID NF	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	195F
BARDS TALE	225F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE:LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	245F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET NF	175F
GRAND PRIX 500CC NF	175F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA NF	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR NF	175F
IZNOGOUD	275F
JINXTER	225F
L'AFFAIRE	215F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PROHIBITION NF	225F
QIN	275F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE NF	225F
SCRAM NF	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE NF	225F
SINBAD	245F
SOKOBAN	189F
SOLITAIRE	189F
SOLO FLIGHT NF	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES NF	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

LES TRESORS DE US GOLD 119F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MISSIO
OCEAN ALL STAR HIT N°2 119F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 119F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 195F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149F
+BILLY BANLIEUE+MGT+MARACAI
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INVIL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99F
+ GREATGURAVGN +3DC+AIRWOLF2
LES EXCLUSIFS N°1 99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 85F
+BOMBJACK+AIRWOLF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
KONAMIS GREATEST HITS 95F
+GREEN BERET +PING PONG
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER+BOMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM NEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5" AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

ELU MEILLEUR PRESTATAIRE DE SERVICES AMSTRAD

AMSTRAD CASSETTES

5e Anniversaire MICROMANIA Frais de port GRATUIT en février ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
ANNALES DE ROME	179F
BAD CAT	95F
BILLY2	135F
BLOOD VALLEY	95F
CATCH 23	89F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CLEVER AND SMART	135F
CONFLICT 1	135F
DEATH OR GLORY	99F
E.X.I.T	145F
FIRE TRAP	95F
FLYING SHARCK	99F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HANS DISLANDE	129F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IRON HORSE	99F
JACKAL	149F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SIDE ARMS	95F
SORCERER LORD	179F
STREETSPORTBASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
THE LAST NINJA NF	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
VICTORY ROAD	89F
WARLOCK	95F
WESTERN GAMES	135F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEADTOURNMENT	95F

HIT PARADE

720 DEGREES	95F
BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BIVOUAC 2	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAULDRON 2	85F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	89F
GRYZOR	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION NF	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPERSKI	145F
THUNDERCATS	89F
TRIVITOR	95F
WORLD C.LEADERBOARD	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BIRDIE	135F
BOB MORANE:FICTION	245F
BOB MOR: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER NF	95F
ENTREPRISE	89F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MONOPOLY NF	175F
NEMESIS NF	89F
PHARAON	129F
RX220	145F
SCALEXTRIC NF	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT NF	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPERSPRINT	95F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F

ALBUM ULTIMATE	HEAD OVER HEALS
AMERICA 'S CUP	IT'S A KNOCK OUT
ARMY MOVES	LAST MISSION
AU REVOIR MONTY	LEGEND OF KAGE
BATMAN	MARIUS BROTHER
BRUCE LEE	MISSION
COBRA	MUTANT
DONKEY KONG	NECROMANCIEN
ELEVATOR ACTION	NEMESIS THA WARLOCK
FINAL MATRIX	NEXUS
FLASH	RAID
GALVAN	REVOLUTION
GREEN BERET	SAMOURAI TRILOGY
GUADALCANAL	TENTH FRAME
GUNFRIGHT	WIZZBALL
HACKER 2	

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement	75 F
2 manettes (Amstrad)	

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro contrecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature

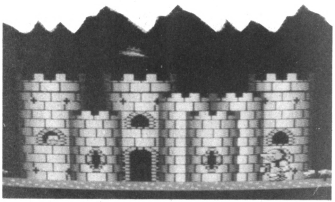
GAME 04/'88

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA NINTENDO ATARI 2600 TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX CPC PC 1512 ATARI ST

RAMPARTS

CPC



(!!!) Bon, un esprit malin a jeté un sort sur deux nobles chevaliers en armure étincellante. Ils demandent donc votre aide pour s'en débarrasser, et retrouver leur honneur perdu. Moyen-Age oblige, la page de présentation est là pour le prouver. Et de plus, elle est drôle, marrante, rigolotte, et tous les autres synonymes que vous pourrez trouver. Ensuite, vient le jeu. Et là, ça dénégère... pardon, dégénère. Un petit bonhomme en armure se balade devant les remparts d'un château fort, et doit éviter des « saloperies » que lui balancent des tas de types bizarres. Une fois qu'ils sont tous morts, le petit chevalier doit défoncer la porte du château pour arriver au stage suivant, et c'est tout. Ah là là là là, ça fait peu ça.

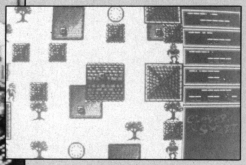
Septh

GO ! - ARCADE

CLEVER & SMART

MAGIC BYTE - ARCADE/AVENTURE

CPC ST



Le docteur Bactérie a disparu, probablement enlevé par un puissant groupe terroriste étranger ; il ne s'est rendu ni à la réunion hebdomadaire des services secrets, ni à son bureau. Des recherches ont bien sûr immédiatement débuté, en vain. Monsieur L., chef des services secrets, a dépêché sur cette affaire sa meilleure équipe, les agents Fred Clever et Jeff Smart...

Dans plusieurs décors différents (ville, égouts, restaurants, banques, etc.), vous devez le retrouver.
Un jeu joli, rapide, mais lassant. Rien ne se passe, sinon toujours la même chose ; dommage que cette monotonie d'action ne soit pas compensée par un fond sonore intéressant.

StS

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Un jour qu'il rêvassait boulevard des Italiens, Bob Morlock eut l'un des chocs de sa vie. Il venait de découvrir que les Aliens étaient vraiment parmi nous et rongeaient l'âme des jeunes générations. Il se mit en tête de les combattre et de les anéantir. Pour cela, il lui fallait les piéger de l'intérieur (ses Aliens ne sont autres que les Pacmans et autres Invaders) et ainsi réalisa un programme très spécial. Il créa une Arche à l'épreuve des lasers pour Blood son alter-ego. Le programme prit fin, le grand jour était enfin arrivé. Il appuya sur la touche « Return »... Nul ne sut jamais ce qu'il advint de Bob Morlock, il disparut ce jour-là sans laisser aucune trace.

Au delà du réel...

Une superbe musique entame la présentation (*Zoolook* de Jean-Michel Jarre), puis apparaît le poste de commande de l'Arche et ses options : carte spatiale, atterrissage, destruction de planètes, saut en hyper-espace... L'Arche bien trop imposante pour se poser sur une quelconque planète, Blood, son pilote, utilise les organes sensoriels (vue, ouïe, parole et capacité de déplacement) de jeunes Oorxx. Ceux-ci sont des extra-terrestres ayant l'apparence de grandes anguilles ou requins de l'espace. En début de partie, l'Arche est en orbite autour d'une planète. Les décors de celle-ci sont superbes (effet perspectif... waou !). La rapidité avec laquelle l'Oorxx survole les vallées et les montagnes est prodigieuse. Le déroulement des canyons dans lesquels le joueur déboule est digne des plus grands films de SF.

I comme icône

C'est au cœur de ces canyons que l'Oorxx rencontre les habitants des planètes. Le premier est vêtu d'un smoking. Le joueur conversera avec lui à l'aide de l'Upcom (universel protocole de communication), un code de langage par icône. Chaque rencontre est d'une extrême importance, le joueur doit absolument obtenir un maximum d'information lui permettant de réussir sa quête. En effet la galaxie dans laquelle évolue le héros, possède plus de 32 000 planètes ; se diriger au hasard équivaudrait à un suicide. Lors de sa désintégration, Blood s'est retrouvé en

compagnie d'une trentaine de clônes qui puisent de son énergie. Il ne lui en reste plus que cinq à détruire...
Au cours de ses voyages galactiques, Blood rencontrera essentiellement des Izwals (pacifiques et généreux !), des Buggols (à découvrir en cette période d'élection présidentielle), des Yukas (belliqueux et perfides), deux sortes de Croolis (qu'une haine héréditaire divise), des Migrax (grands voyageurs) enfin des Ondoyantes (créatures de rêve). Chacune de ces races possède son propre caractère, son langage, ses habitudes...
Lors de chaque voyage en hyper-espace, l'écran affiche de superbes dessins géométriques aux couleurs chatoyantes. Comme souvent dans ce programme, pressé par le temps, le joueur peut court-circuiter ces phases par l'intermédiaire d'une touche au clavier. Le temps ! Voilà bien le principal facteur qui fait agir Blood. Au bout de plus d'une heure de jeu, il commence à être pris de tremblements. Le pilotage de l'Arche devient de plus en plus difficile, pour ne pas dire impossible, la souris est alors difficilement contrôlable, le bras pris de spasmes ne cesse de s'agiter...

Numéro 4

OUT RUN : BURN OUT

A grand événement grands moyens. *Out Run*, la star des jeux vidéo est enfin adaptée sur micro-ordinateur. Voici pour vous, quatre de ses versions avec néanmoins le regret de n'avoir pu tester celle de l'Atari ST. Autant vous en avertir tout de suite, nous avons été déçus. Une seule version est nettement au dessus du lot, il s'agit de celle tournant sur la console Sega développée par Sega lui-même. Les biens pauvres adaptations micros sont l'œuvre d'US Gold qui nous avait pourtant habitué à de bien meilleures réalisations...

Flash back

Vous souvenez-vous de l'époque où vous alliez traîner dans les salles scintillantes dépenser jusqu'à votre dernier sou dans l'*Out Run* d'arcade ? Vous vous engonciez volontiers dans le sky du siège de pilotage, puis ayant choisi une fréquence radio vous démarrez en trombe, une blonde à vos côtés...

VERSION SPECTRUM

US GOLD – SIMULATION AUTOMOBILE

Cette version est certainement la meilleure des adaptations sur micro-ordinateur en attendant de voir venir la version Atari ST. Mis à part le nombre de couleurs : quatre ! L'écran est divisé en deux parties, le haut bleu et le bas vert. Les arbres, les camions, les maisons, la Testarosa et autres objets sont en noir. Je ne peux tout-de-même pas en demander trop à mon Sinclair, il fait le maximum. C'est réellement cheveux au vent que je déboule sur les routes californiennes. Bref, le jeu est bon.

Michel Roveau

SEGA (CONSOLE)
SEGA SIMULATION AUTOMOBILE

Sur console Sega

Même éditeur que le jeu de café : a priori, cette version prend déjà un gros avantage. Et de fait, c'est bien la plus fidèle ! Les décors de chaque étape sont reproduits minutieusement, et la plupart des obstacles, des difficultés, se présentent dans le même ordre. Bien sûr, la définition graphique est divisée par deux : vous ne verrez pas les feuilles des arbres, les montagnes sont de simples contours, et le sable du désert, au soleil couchant, brille de reflets moins subtils. Mais ces finesses esthétiques restent secondaires : l'écran est objectivement superbe, parfaitement lisible. La rapidité d'animation est excellente ; la vitesse de défilement du décor suit très fidèlement les accélérations ou freinages de la voiture ; même à pleine bombe, aucun flou dans les bords de route, aucune déformation scandaleuse du décor.

La voiture répond bien aux commandes. On regrettera seulement que la petite manette Sega y soit assez peu adaptée. En effet, il est bien difficile d'éviter les mouvements en diagonale du joystick quand on fait tourner la voiture à droite ou à gauche. De telle sorte qu'on change souvent, par la même occasion, de vitesse... involontairement ! Ça énerve... Compliments aussi pour la bande-son. On retrouve les trois accompagnements musicaux de la version de café, à peine moins orchestrés. Le bruit du moteur est un peu plus faible, c'est dommage. Bref, sans aucun doute la meilleure adaptation « at home ». Même les terribles accidents sont aussi spectaculaires !

Jean-Michel Maman

SIMULATION IMMOBILE

VERSION CPC

Comme vous avez pu le lire dans le chapeau, si nous nous sommes donné la peine de tester les quatre versions d'*Out Run* c'est en grande partie à cause de cette adaptation CPC que nous avons testée en premier. Pour vous éviter de pousser des hurlements d'horreur ou de tomber en syncope, nous vous déconseillons fortement d'acheter le soft CPC. Rarement, pour ne pas dire jamais, une adaptation aussi attendue ne fut aussi décevante. Première constatation, la Ferrari démarre et reste muette, pourtant le son de mon CPC est au maxi. Sans un nuage de fumée dégagé par le patinage des roues (d'ailleurs immobiles) au démarrage je pourrais me croire à l'arrêt. Oh ! La voiture se cabre tout de même au démarrage... accompagné d'un « Blip »... « Blip » simulant le crissement des pneus...

Ferrari escargosa

Ça y est, je roule. Tiens, il y a des vitesses dans *Out Run*. Voilà deux minutes que j'accélère et je suis toujours au ralenti ! Vite un œil sur la notice, eh bien non ! Pas de changement de vitesse, c'est une boîte automatique. D'ailleurs le compteur de la Ferrari (pauvre Commendator...) indique 287 km/h. Ma passagère s'est endormie et je ne suis pas loin d'en faire autant. Les arbres, buissons, maisons et lignes pointillées de la route passent à une lenteur folle. Comme je commence à somnoler, l'inévitable accident dû au sommeil me guette... Je me réveille alors que je roule sur le bas-côté. Un rocher se précipite sur moi à la vitesse d'un escargot. C'est le clash à 294 km/h ! Ma camionnette s'est benoîtement arrêtée sur l'obstacle avec pour seul effet de remettre mon compteur à zéro. Heureusement, ma passagère n'a rien vue, rien entendue et continue sa sieste.
En fait, comme l'a écrit dans une revue concurrente un jeune journaliste de talent : « la Ferrari Testarosa dont il est question serait plutôt un char Renault habilement déguisé. Il n'y a que cette hypothèse qui puisse expliquer la solidité de l'engin et sa grande lenteur...

Michel Gros Veau

VERSION C64

US GOLD – SIMULATION MOBILE

Ah ces belles Californiennes ! Quelle joie de les regarder déambuler sur les plages de Santa Barbara. Dommage qu'il faille se plier en quatre pour les séduire. J'ai dû économiser deux ans de salaire pour m'offrir cette superbe décapotable italienne (rouge comme il se doit). A l'aide de mon charme et de cette merveille de la mécanique j'ai réussi à embarquer l'une de ces créatures de rêve. Je vous dit pas la carrosserie qu'elle se trimbale.
Malheureusement elle est brune et je préfère les blondes...
En voiture Simone.
Signalons en passant que la Ferrari du CBM 64 a vraiment un gros c.. faute de gros cubes. Si je ne m'attendais pas à un must, j'espérais tout de même mieux de mon Commodore pour des graphismes de qualité au moins (car j'ai vu mieux). Mais quel type de pneus a-t-je donc ? Sûrement des Badyears vu le drôle de crissements qu'ils font ! Si les décors sont assez simples, le scrolling est lui potable et la voiture nettement plus nerveuse que celle de la version Amstrad.

Captain

NORTH STAR
(L'ETOILE DU NORD)

Elle se tient à l'écart, majestueuse et fière... l'ultime espoir de la Terre sauvage et surpeuplée... L'Etoile du Nord, une magnifique station spatiale orbitant une sérénité tranquille, trop tranquille... les préparatifs devraient déjà avoir commencés pour l'evacuation finale. Les communications sont mortes, on ne trouve pas de savants... la population est désemparée.. A-t-elle perdu tout espoir?

Une seule personne peut le savoir, une seule personne dispose des pouvoirs requis. Cette personne, c'est vous... un être unique avec une mission unique.

Images de la version Amstrad.

Spectrum 48K Cassette
Amstrad Cassette Disque
Atari ST Disque
CBM 64/128 Cassette Disque

"D'EN DEHORS DE CE MONDE...

...A LA BATAILLE POUR CE MONDE.!"

VENOM™ STRIKES BACK

Un message arrive sur l'écran de l'ordinateur MASK – *"Nous avons enlevé SCOTT TRAKKER et le retenons en otage à la lune. A moins de capituler at de livrer la totalité des forces MASK à VENOM, vous ne le reverrez jamais plus."* Signé: Miles Mayhem.

Matt fait face à un dilemme terrible. Accepter les exigences de VENOM serait lui donner le contrôle total de l'Alliance des Nations Pacifiques, mais ignorer ses conditions signifierait sans doute la fin de Scott.

En tant que Matt Trakker, pouvez-vous délivrer Scott et le ramener sain et sauf sur terre?

Spectrum 48K Cassette
CBM 64/128 Cassette Disque
Amstrad Cassette Disque
MSX Cassette

MASK™ ET LA MARQUE ASSOCIEE SONT LA PROPRIETE DE KENNER PARKER TOYS INC. (KPT) 1987

GREMLIN

UN MONDE DE DIFFERENCE AVEC LES AUTRES LOGICIELS!

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423 Angleterre.

LES PETITES ANNONCES

Amiga

Amiga 500 cherche correspondants sur Paris pour échange d'idées. Téléphone : 42.24.57.91 demandez Stéphane. Merci.

Amiga 500, 1000 cherche correspondants pour échanger de nombreux softs. Tél. 49.47.87.90. Ecrire à Frédéric Nicoleau, 12, rue des Cyclamens, 86180 Buxerolles.

Echange plus de 500 programmes sur Amiga contre soft, docs ; disks etc. Antjmarchi Yves, 30, av. du Roucas, 31490 Leguevin. Tél. 61.86.54.57, après 18 H.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges. Guillot Philippe« IFS, 69620 le Bois d'Oingt. Tél. 74.71.63.15 (week end) 78.53.41.02 (semaine).

Logiciels cherche contacts sérieux pour échanges durables sur Amiga 500 et compatibles. Tél. 49.56.63.63. Reginald d'Amecourt, 13, route de Poitiers, 86800 Saint Julien L'Ars.

Recherche correspondant pour échange (uniquement) sur Amiga. Dussoulliez Florent, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole. 84.52.19.29.

Echange softs sur Amiga 500 réponse assurée. Olivier Bonte, rue des Martyrs, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. 20.84.15.08.

Achète échange logiciels pour Amiga 500. Cherche émulateurs et nouveautés. J-Marc Bonafos, INSA cbre D514, 69621 Villeurbanne, Cedex. Tél. 78.94.81.03.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges divers. Réponse assurée. Jacques Eric, rue de Créhen, 14 4280 Hannut, Belgique.

Amiga cherche correspondants tous pays pour échange de logiciels (pas débutant). Sente, J-C, rue Bonfliet 19. 6040 Jumet, Belgique.

Amstrad

Vds K7 Amstrad New, Trantor hit pack trio Sigma 7 et autres. Les 6 K7 pour 400 F, port gratuit. Téléphone 94.73.70.51 (VAR) + Game Mag N° 2 pour le 1er.

Vds CPC 464 coul. + 150 jeux (originaux) + manette + doubleur + revue 2500 F. Tél. 43.83.53.79.

Vds CPC 6128 mono + souris + manette + 10 disquettes + 14 magazines. Le tout 2600 F. Tél. 20.79.31.34.

CPC 6128 vds disk original : Barbarian (Palace Software) sans poster : 75 F. Ecrire à MR Escoda « Le Nivolon », 38760 Varces ou tél. 76.40.96.27, ch. contacts ST.

Ech. log. disk/K7 sur CPC (Trantor-Renegade). Rech. Crazycars-Menfin-trait. text-pass ou TPS (znogoud-Bvouac-Sentinel-Bridle-Jack1-2-Cobra : Etienne. Tél. 38.39.95.32.

Fou ! Vds CPC 464 M + lect. disk + 150 jeux or. + 2 joy + 20 revues + garantie : exc. état : 3190 F (c'est tout !) Gratis : 1 ranger D et K7 + 5 nouv. or. (cause 520 STF). Tél. 61.70.05.92.

Echange jeux sur CPC 6128 (200). Envoyer vos listes à : Wiech Denis, 6, rue du Périgord Cosnes, 54400 Longwy.

Echange jeux sur Amstrad (K7 ou disc) possède nouveautés. Tél. 38.88.01.12 ou écrire à Antony Collot, 8, rue Paul Gauguin, 45140 St Jean de la Ruelle.

Vds Amstrad CPC 464 (mono) + 200 jeux (Bob Winner, Gauntlet, 007, Game Over...) + 1 joystick : 2000 F. Demander Pedro. 30.62.30.59.

Vds logiciel Master min pour CPC + câble minitel + int. série : 500 F. Vds originaux sur K7, 30 F pour CPC 464. Tél. 35.80.07.26.

Salut au CPC 6128. Vds disk Smilon 1&2, Yie Ar KF, KF Master, exp. list + FW, turbo 416 + util. Cherche Grapho, disco. V3.2 & contact (= sceau), après 6 H. Tél. 46.60.36.09.

Echange jeux sur CPC 464 sur K7. Réponse assurée. Duvauchelle David, 28, rue Roger Allou, 80450 Canon.

Ach. Amstrad CPC 6128 coul. + disk. Prix entre 2500 et 3000 F. Tél. ap. 18 H au 65.20.13.96, urgent !!!

Echanges jeux sur Amstrad 6128 (possède + de 300 jeux et utilit.). Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Alexande Labetoule, 3, rue des Soucis, 87100 Limoges.

Vds Modem Amstrad Digitelec RS232 intégrée + émulateur couleur + acce transpac 1700 F. Tél. 29.24.36.23. après 18 H 30.

Vds CPC 6128 coul. + tuner télé + synth vocal + Cray optique + multiface 2 avec 250 jeux. Nbx mags. Le tout neuf : 5300 F. Tél. 47.88.03.35 à partir de 19 H 30 dans le 92.

Echange jeux cas. et disc sur CPC 464 + drive + vends synthétiseur vocal TMP1. HLM St Leger, bat.3 Draguignan, 83300, Lorenzi Cyril.

Vds Amstrad 464 monoc. + 40 jeux K7 + livres & revues : 1000 F. Lect. disc. DDI1 + 40 jeux disc : 1500 F. Tél. 93.27.06.84, le week-end SVP (Nice).

Cherche contacts sympas pour échange de jeux sur CPC 464 D7 ou K7. S'adresser à Box Frédéric, La Chapelle Villars, 42410 Pelussin. Rép. assurée. Merci à tous.

Vends originaux + doc sur Amstrad disc. Pierre Gohon, 18, rue de la Berthie, 95870 Bezons. Tél. 39.82.19.15.

Vds originaux Amstrad disc : Indiana Jones, Road Runner, Captain America, Great Guerianos Farwolf, 3DC, sur CPC 6128. Tél. 43.37.70.61. Demander François. 2000 F.

Vends 6128 coul (état neuf sous garantie) + 21 disks + 2 joysticks + documentation (nbrx mags) Prix 3790 F. Tél. : 69.09.30.27, ap 18 H.

Vds CPC6128 mono + Adp. péri. + magnéto + joys. + env. 70 disk + livres. TBE. Prix 4000 F. Julien Mentzer. Tél. 39.53.06.87 (Yvelines).

Echange pour CPC 464 synthé vocal contre extension 64 K complète. Cherche K7 masque Grotem 60 urg.. (échange). Tél. 32.27.32.71 après 18 H, demander Marc.

Ech. nbreux jeux sur CPC K7. Adr. : Delaine Arnaud, 15, rue Gymnastique 62770 Auches. Je cherche supports (Handball, Basket...) et trucs et jeux d'Arcade-Action.

Vends CPC 6128 couleur + 50 jeux + joystick + manuels + revues. Le tout 2800 F, état excellent. M. Gérard, av. Jean Lartigau, 40130 Capbreton. 58.72.21.62.

Vends CPC 6128 + DMP2000 garanties 1 an 1/2 + disc (33) à 5 000 F à discuter. Tél. 40.05.15.01.

Vds CPC 6128 couleur + 30 disks pleins dans emballage d'origine, parfait état. Prix : 3 000 F. Boucard Philippe, TR SE de la Chapelle Camoins, 13011 Marseille.

Vds 464 coul. sous garantie + jeux + manette + livre. Prix : 2 500 F. Tél. 64.37.23.58. Adresse : 30, av. du Couturier, 77190 Dammarie les Lys.

Vds 464 + écr. coul. + nbrx jeux + joystick (Zipstik) pour seulement 2 500 F. Appelez le 93.71.49.72. Demandez Stéph., 28 bd Paul Montel, bt 44, esc. 73, 06200 Nice.

Vds 664 mono + DMP8000 + synthétiseur vocale + magneto K7 + 450 logiciels + une centaine de livres. Prix : 5500 F. Tél. 48.32.60.09. M. Masson William.

Vds CPC 6128 coul. garanti 6 mois + lect. K7 + 80 jeux récent + manette + 25 revues + boîte disk. Valeur 11 000 F. Vends : 5 000 F. Tél. 29.87.11.52 après 17 H.

Vds CPC 464 mon. Amstrad + jeux + joystick : 1 700 F + DD1 + jeux + revues : 1300 F. Tél. 43.37.10.31.

Vends lecteur de cassettes, spécial Amstrad + 4 jeux original dont Tarkanoid et Winte game... Tél. 56.88.85.25.

Vds CPC 464 mono + synthé + jeux + joystick + livres + revues. Bon état. Région : Toulouse. Tél. 63.33.38.37.

Vds CPC 464 mon. sous garantie avec jeux + livre. Prix 1700 F avec Joystick. Tél. (16) 64.02.07.46.

Vends CPC 464 + adapt. péritel + plus de 100 logiciels + livres. Tél. 43.38.58.19.

Vds CPC 6128 couleur + joystick speedking + 5 livres sur util. 18 + 12 disk de jeux : 3600 F. 61.55.00.04.

Ch. contact CPC K7, poss. News. Ecrire : Guillemet Steph. Ru La Croix St Sylvère, 95000 Cergy.

Cherche Amstrad CPC 6128 couleur + jeux. Faire offre. Tél. 35.82.14.21 (Dieppe).

Vds Amstrad CPC 464 mono + joystick + 210 logiciels (possibilité échange). Tél. 99.99.02.14, après 19 H.

Vds et échange nombreux softs dont news sur CPC 6128. Vds originaux 25 F pour 464. Alexis Letourneil, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disquette + DMP 2000 + 25 disk + env. 200 jeux et utilitaires. Tout en très bon état. Tél. 76.89.33.76, Grenoble.

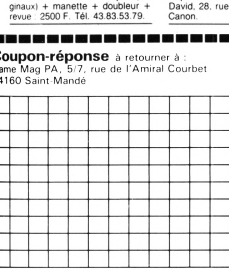
Vds et éch. Softsor 6128 Amstrad. Alex Letourneil, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

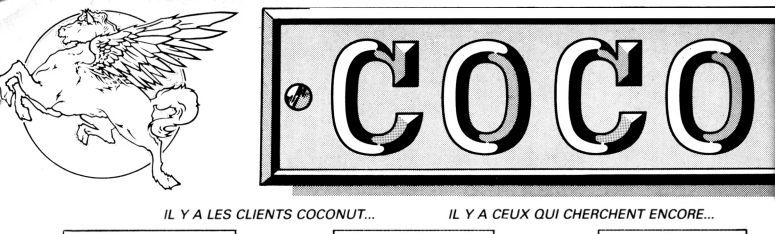
Apple

Echanges logiciels pour Apple. Envoyer listes sur disq. Apple works à : Laverdure Frank, Imm. Amundsen, esc. G. N° 68, 76370 Neuville-les-Dieppe.

Vds Apple 2c, lect., monit. souris sacoche, prise péritel. Prix neuf : 6000 F. Sacrifié 3500 F. Tél. le soir 91.53.32.93 et vds jeux électroniques à bas prix.

Coupon-réponse à retourner à : Game Mag P.A. 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint Mandé





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :

ALBUM UBI	210/250
COMPUTER HITS 6 VOL 4	140/180
FIVE STAR VOL. 3	110/160
4 ACES	139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME, SET & MATCH	129/169
MAGNIFICENT 7	110/150
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N. 2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK 3	95/145
6 PACK VOL. 2	95/145
ANDY CAPP	95/169
BASKET MASTER	89/145
BASIL DETECTIVE	95/145
BOB MORANE (LA JUNGLE)	235/235
BOB MORANE (LA CHEVELERE)	220/220
BOB MORANE (S.F.)	235/235
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/169
BARBARIANS	95/135
CAPTAIN AMERICA	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
ENDURO RACER	89/139
FIRETRAP	95/145
FORTUNES DU FOOTBALL	190/210
GUILD OF THIEVES	195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	89/139
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
LNOGOOD	195/245
IRON HORSE	95/145
INDIANA JONES	95/145
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	195/195
LES RUPOUX	190/210
L'OEIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	185
L'HERITAGE DE ZENGARA	145/185
LE TALISMAN D'OSIRIS	145/190
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
MASK TWO	95/145
MARCHE A L'OMBRE	95/145
OUT RUN	89/145
PHANTOM CLUB	95/145
PSYCHO SOLDIER	89/145
PROHIBITION	145/190
QIN	245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TORLOSH LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARS	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/169
LIVE AMMO	110/169
ALBUM EPYX N.2	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
APOLLO 18	120/190
ANDY CAPP	95/149
AIRBONE RANGER	169/199
ACE 2	95/149
BANGHOK NIGHTS	95/145
B 24	169/219
BASIL DETECTIVE	95/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/169
BARBARIANS	89/139
CHESSMASTER 2000	129/195
CHUCK YEAKER FLGHT ADV	/240
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEMON STALKERS	290
DEJA VU	190
DISCOVERY	95/145
DEATHWISH 3	95/149
DEFENDER OF THE CROWN	130/149
DESTROYER	/145
FLIGHT SIMULATOR II N. FR	490/590
GUADALCANAL	95/145
GALACTIC GAME	95/145
GRAND PRIX 500CC	139/169
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
ICE HOCKEY	110/169
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
INDIANA JONES	95/145
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
LEGACY OF THE ANCIENT	269
LAST NINJA	99/145
MIGHT & MAGIC	390
MADBALLS	95/145
MATCH DAY 2	95/145
MEAN STREAK	95/145
MASK 2	95/145
OKINAWA	90/140
OUT RUN	95/145
PROHIBITION	175/175
POWER STRUGGLE	90/140
PSYCHO SOLDIER	95/145
P.H.M PEGASUS	/195
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RAMPAGE	95/145
RASTAN SAGA	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
SPY VS SPY	95/145
SLAINE	199
SUBBATTLE SIMULATOR	189
SUPER STAR SOCCER	95/180
STREET SPORT BASEBALL	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
STARGLIDER	160/189
SILENT SERVICE	89/139
TEST DRIVE	120/240
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
TRANTOR	89/139
VICTORY ROAD	89/139
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/169
TOMAHAWK	110/169

SPECTRUM

COMPILATIONS :

LES TRESORS DE U. S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL. 2	95
ACE 2	95
ARKANOID	89
CALIFORNIA GAMES	89
CAPTAIN AMERICA	95
COMBAT SHOOL	89
DEFLEKTOR	95
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	95
FLYING SHARK	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAUNTLET 2	89
GRYZOR	89
GALACTIC GAMES	95
GUNSHIP	95
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
IMPOSSIBLE MISSION 2	89
INTERNATIONAL KARATE +	95
INDIANA JONES	95
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89
MATCH DAY 2	89
MASK 2	89
OUT RUN	95
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER SPRINT	95
SALAMANDER	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	169
SILENT SERVICE	95
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
THE PAWN (128K)	149
WORLD CLASS LEADERBOARD	95

ATARI XL /XE

COMPILATIONS :

ATARI ACES	95/...
PLATFORM PERFECTION	95/...
SHOOT EM UP	95/...
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/...
CRUSADE IN EUROPE	120/169
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
DECUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/...
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	150/190
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
NINJA	89/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPITFIRE 40	120/169
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169

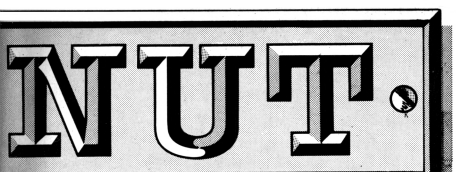
PC 1512 & COMPATIBLES

JEUX :

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
COLOSSUS BRIDGE	190
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK A 7 POUR FLIGHT SIM.	250
FUNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GALAXIAN	169
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
GULFSTRIKE	290
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	345
KAMPFGUPPE	350
LEAD QUEST II	440
LE NECROMENCIEN	195
MASQUE +	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PC 1512 HITS	295
PSI-5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE	290
QIN	269
RINGS OF ZILFIN	290
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I	275
SUB BATTLE SIMULATOR	249
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TAU CETI	195
TEST DRIVE	350
ULTIMA 1	250
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	195
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
WORLD GAMES	380
EDUCATIFS	
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	280
BALADE OUTRE RHIN	280
ENIGME A OXFORD	280
VISA POUR HYDE PARC	250
MATH SEME	260
GEO SEME	260
OBJECTIF MONDE	220
OBJECTIF FRANCE	220

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	239
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215
ARKANOID	120
BILL PALMER	225
BUBBLE BOBBLE	175
BOB MORANE (LA JUNGLE)	175
BOB MORANE (LA CHEVALERIE)	225
BOB MORANE (S.F.)	225
BIVOUAC	180
BLUE WAR 3	225
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	215
BUBBLE GHOST	175
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
BALANCE OF POWER	295
CALIFORNIA GAMES	290
CHIMERA	225
CATCH 23	225
CRAZY CARS	225
COLONIAL CONQUEST	275
DONGEON MASTER	290
DEMONIAC	225
DEJA VU	285
DEFENDER OF THE CROWN	269
ECO	195
ENDURO RACER	215
FORMULA 1 GRAND PRIX	195
F15 STRIKE EAGLE	225
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GUNSHIP	225
GAUNTLET	185
GOLDRUNNER	185
GOLDEN PATH	175
GRAND PRIX 500cc	190
GUILD OF THIEVES	195
IRON LORD	285
IZNOGOOD	245
IMPACT	140
INDIANA JONES	165
JUMP JET	245
KARTING	195
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	225
LA MASCOTTE	195
L'AFFAIRE	225
LES RIPOUX	175
LEADER BOARD	175
MOEBIUS	225
MASQUE +	195
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MISSION ELEVATOR	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OUT RUN	195
PIRATES OF THE BARBARY COAST	140
PROHIBITION	179
PHANTASIE 2	235
PHANTASIE 3	235
PAWN	220
QUEST	225
RAMPAGE	169
RING DE ZILFIN	245
ROAD RUNNER	175
ROADWAR EUROPA	245
SPY VS SPY	290
SPACE QUEST 2	340
SUPER SPRINT	185
STAR WARS	175
STAR TREK	175
SENTINEL	175
SAPIENS	195
S.D.I	275
SILENT SERVICE	215
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TANGLEWOOD	165
TRAUMA	225
TERRORPODS	165
THE LAND OF LOUNGE LIZARD	445
T.N.T	175
ULTIMA 3	225
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZARD CROWN	235



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

NOUVEAU
BIENTOT COCONUT MONTPELLIER
PLEINS DE CADEAUX POUR L'OUVERTURE.
VOUS HABITEZ DANS LE 34
ECRIVEZ VITE C'EST GRATUIT.

AMIGA

ARTICFOX	240
ALTERNATE REALITY	290
BACKLASH	240
BRAIN STORM	140
BALANCE OF POWER	345
BARBARIANS	199
BARD'S TALES	290
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
CHESSMASTER 2000	290
DARK CASTLE	290
DEJA VU	345
DEFENDER OF THE CROWN	315
FEUD	145
FAERY TALES ADVENTURE	390
FIRE POWER	290
FLIGHT SIMULATOR 2	390
SCENERY DISK N° 7	230
SCENERY DISK N° 11	230
G.B. AIR RALLY	350
GRID START	145
GRAND SLAM TENNIS	430
GOLDRUNNER	280
GUILD OF THIEVES	245
HOLLYWOOD POKER	195
INDOOR SPORT	290
IMPACT	145
INSANITY FIGHT	290
JINXTER	290
KING OF CHICAGO	290
KARATE KID 2	225
KING QUEST TRIPLE PACK	290
KNIGHT ORC	190
LEADER BOARD	215
LEISURE SUIT LARRY	375
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
MOEBIUS	245
MARBLE MADNESS	195
NINJA MISSION	120
OUT RUN	245
OGRE	215
PORTAL	249
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
PLUTOS	169
ROCKY	140
ROADWAR EUROPA	290
ROADWAR 2000	345
SPACE RANGER	120
S.D.I.	390
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	345
SINBAD	335
SPACE QUEST	345
STARGLIDER	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	245
THAI BOXING	145
TERROR PODS	199
TEST DRIVE	345
THE PAWN	225
ULTIMA 3	245
UNINVITED	335
WINTER GAMES	225
WORLD GAMES	225

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
COLOSSUS CHESS 4	350
COLONIAL CONQUEST	350
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	390
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	390
ETERNAL DAGGER	260
GETTYSBURG	350
GALAXIAN	190
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KING QUEST 3	390
HUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	350
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
M. M. PEGASUS	390
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
ROADWAR 2000	290
RAD WARRIOR	210
ROADWAR EUROPE	450
SHARD OF SPRING	250
SHILOH	350
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
THE PAWN	260
ULTIMA 3	390
ULTIMA 4	740
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

OFFRE SPECIALE N.1 :
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1350

OFFRE SPECIALE N.2 :
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1399

PISTOLET PHASER +
– MARKSMAN SHOOTING
– TRAP SHOOTING
– SAFARI HUNT 449

JEUX :

ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
GREAT GOLF	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
MY HERO	149
OUT RUN	249
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
ROCKY	249
S.D.I.	195
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZILLION	195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1190

JEUX :

BALLOON FIGHT	215
CLU CLU LAND	215
DONKEY KONG	215
DONKEY KONG JR	215
DONKEY KONG 3	215
EXITEBIKE	215
GOLF	215
ICE CLIMBER	215
KUNG FU	215
MARIO BROS	215
MACH RIDER	215
PRO WRESLING	215
POPEYE	215
PINBALL	215
SLALOM	215
SUPER MARIO BROS	215
SOCCER	215
TENNIS	215
URBAN CHAMPION	215
VOLLEY BALL	215
WRECKIMG CREW	215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	215
WILD GUN MAN	215

JOYSTICKS

CAPTAIN GRANT	59
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /...
10 DISQ. 3.5 " SF/DD 99
10 DISQ. 3.5 " DF/DD 120

AMSTRAD CPC :
10 DISQ. 3"1/4 DF/DD 190

APPLE / C64 / ATARI XL :
10 DISQ. 5"1/4 NEUTRES 39
10 DISQ. 5"1/4 SF/DD 69
10 DISQ. 5"1/4 DF/DD 99

BOITES RANGEMENT POUR DISQUETTES
NOUS CONSULTER.

MATERIEL

ATARI ST :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SR 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2980
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

GAME 04/88

carte bleue

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TEL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES | PRIX

_____

_____

_____

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt.
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ **ATARI ST** ☐ **ATARI XL** ☐ **AMSTRAD** ☐ **APPLE** ☐ **AMIGA** ☐ **C64** ☐ **SPECTRUM**

Atari

Vds Atari 800XL + magnéto K7 + moniteur vert + nbx jeux + livres + manette : 2300 F à débattre. Laurence Filippi, 41, rte de Villebret, 03160 Montluçon. Tél. 70.05.14.52.

Atari 1040 ST cherche contacts pour échanger des softs, trucs, bidouilles... David Gelle, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette.

Vends Atari 800 XL + drive + tab. tactile + joystick + 650 jeux + 50 utilitaires + disquettes vierges + boites rangements, parfait état pour 5000 F. Tél. 60.29.00.86.

Cherche Atariens pour contact. Tél. (1) 43.75.64.40 (Greg) et vds Atari 2600 + 2 cartouches 400 F et vds Amstrad CPC 6128 neuf + 70 disks + synthé... Tél. (1) 43.75.64.40.

Vends Atari 800 XL + drive 810 Cheape + imprimante 1029 + trackball + nbs softs (Arkanoid/Green Beret/Mini office 2...). Faire offre à Steph. au 74.29.94.95.

Commodore

Vds C64N Pal Secam + 1530 + infiltrator + super Huey II + super cycle + Wizzball. Le tout 1000 F. Tél. 42.85.12.24, urgent.

Vends imprimante Commodore MPS 803 + câble + logiciels + papier + ruban neuf : 1000 F. Tél. 47.82.48.88, ap. 18 H.

Echange softs sur C64 cherche correspondant sérieux, France ou étranger. Réponse assurée. Wallerich Laurent, 7, rue du Moulin. 57110 Yutz/Elzange. Tél. 82.50.02.03.

Echange nombreux logiciels dont News pour C64 + échange sur PC 1512 pour tout. Ecrivez à M. Beal Olivier au 1, rue Berthelot, 42400 St Chamond. Tél. 77.31.90.19 (soir).

Vds C128 + Jane + 1571 + MPS 803 + TV couleur + interface Pal/RVB + fast-load + 1530 + nbreux softs + livres. Le tout 8500 F. M. Soares Dominique au 30.51.03.16.

Vds échange News C64/128. Cherche PRG128. Rezgui Abdel, 407, rue Massenet, Douai, 59500 Nord. Tél. 27.88.66.78.

Vends C64 + écran mono + lecteur de disquette + jeux 2500 F à débattre. Tél. 60.22.44.60, après 18 H. Cherche contacts Atari 520 ST sur Seine et Marne.

Vds CBS + 2 joysticks + 3 jeux (loping...) : 400 F et vds jeux pour PCW (histoir d'or, ST FO, HH, L'OR Snooker... Tél. 67.80.22.14).

Vds C64 + lect. K7 + 80 jeux + joystick : 1200 F + Freeze Frame MK3.B + utility disk : 380 F + game Killer : 100 F + Atari 800 XL (PAL) : 450 F. Frédéric au 97.37.31.53.

Vends ou échange jeux sur CMB 64. Possède News sur K7. Recherche lect. disk. pas cher. Tél. 20.26.00.82. Arnauld Delleghere, 24, avenue du Hautmont, 59420 Mouvaux.

Echange jeux SJR C64 sur disq. Philippe Laporte, LEP, rue des Bullieux, 42160 Andrezieux Bouthéon.

Echange jeux sur C64 possède quelques news pour échanger plus vite. Téléphoner au (35) 71.30.03, demander Pierre.

Echange sur C64 super news comme Renegade, super Sprint etc... Envoyer liste. Réponse assurée. 41.66.80.70, David Lequipe Douzille, 49000 Angers.

Echange News sur C64 ou Amiga. Verdoulet Eric, route de Saint Paul, 26130 Montségur/Lauzon, 75.98.10.63, réponse assurée.

Vends et échanges sur Commodore 64 sur disquettes uniquement possède California Game et d'autres. Damiati Tarek, 9, avenue Henri, 91130 Ris.

Commodoriste sérieux recherche désespérément contacts pour échanges. Ecrire A. M. Caire, chemin du Lauzard, N 346, salon de Provence, 13300.

Vends News pour C64 (test drive, Indiana etc...). Tél. 88.09.17.06 (week-end).

Echange sur C64 nbr logiciels sur disks. Laurent Hauren, 25, rue Jules Verne, 30 Nîmes.

Echange Prog Commodor 64 sur disquettes, réponse assurée à M. Martelli, 21, rue J.J. Rousseau, 58320 Pougues Les Eaux.

MSX 1&2

Vds MSX 64 K + magnéto + jeux + 2 manettes + valise. Prix 2000 F pr ou échange contre jeux originaux IBM King Quest 2, 3 et autre. Tél. 32.36.86.01, ap. 19 H.

Vds originaux sur MSX1 et 2 : metalgear échec en 3 D knightmar, pingpong, tennis. Ecrire à Lejeune Ph., 8, allée Paul Dukas, 51200 Epernay. Tél. 26.54.71.49.

Vds MSX 1 + K7 + 70 programmes, 1500 F à débattre. Recherche contacts MSX1 K7 disq. Tél. 28.60.93.39, 98, rue F. de Presence St Pol sur Mer.

Vends ordinateur MSX + lect. K7 + câble TV + lect. + 1 manette + divers jeux sur K7 et cartouches. Le tout 1500 F. Ecrire à José Goncalvès, 59, Lot le Perrey, 33740 Arès.

MSX 2, recherche correspondants pour échanges (possède plus de 300 Prgs). Heinen C., 38, rue de Mondelange, 57360F Amneville. Tél. 87.72.14.97.

Vds prg. MSX originaux : star Wars, star Fighter en disk, Zen, Master voice, flight Deck en K7, raid on Bungeling Bay en cart. à bas prix. Tél. 48.36.36.34, Hervé.

Achète lecteur disquettes MSX1, bas prix. Tél. 43.64.91.37 Mme Casis, 4, rue A. Croizat, 93170 Bagnolet.

Vends MSX 64 Ko + lec. cass. + K7 & cartouches + 2 joysticks microsuisches + livres & revues + cordons. Très bon état : 850 F à déb. Tél. 81.34.73.85.

Vds MSX 2 Philips, 8235, 1900 F. Vds moniteur couleur, 1600 F. Nombreux logiciels, état neuf. Tél. 47.85.68.08 après 18 H.

Vends Philips MSX 2 monit. + clavier + 2 logiciels + jeux. Tél. 90.85.56.98.

Thomson

Vends M06 Thomson + imp. PR90600 + 20 logiciels + docs, journaux etc. Valeur : 6000 F. Cédé : 2000 F. Téléphonez après 20 H. 90.31.33.61.

Echange jeux T08 disk pocs, nombreux jeux (Beach H., G. Beret, TNT, Bivouac, n° 10 et autres) U. Michel Biel, 26, av. des Bougainvillées, 14600 Trebes. Tél. 68.78.68.75.

Echange jeux sur Thomson M06 (K7). Téléphoner ou écrire à Eric Chaumet, 60, cité des Sables, 86000 Poitiers. Tél. 49.01.08.13. PS : Les jeux sont sur K7.

Thomson vend M05 + ext manette + 2 manettes + guide du M05 + 35 jeux. Le tout 1800 F. à débattre. Tél. 31.92.13.02 (Calvados) dès 13 H ou le week-end.

Vends M05 + lect. K7 + crayon optique + nbrx log. Prix à débattre. Tél. 48.86.33.45, à partir de 18 H. sam., dim., tte la journée.

Echange jeux sur T09 + T08, T09 pour unf du à débattre. Mission Fatale, Saphir Passa du Vent, 1 silent service, Meurtre, Série etc. Tél. 93.58.11.91, Vece 06.

Vds Thomson MO5, lect. K7 ext. Man et jeux + librairie. Prix 2200 F avec 8 logiciels. Tél. 60.16.36.99.

Spectrum

Vds ZX Spectrum, 48 Ko + moniteur MN + jeux + 2 Livres + lecteur K7 : 900 F. Franck Tél. 45.47.06.13, le soir.

Vends K7 pour Spectrum 48 K initiale Devil's Crown à 70 F. Tél. 70.29.36.79, dès 16 h 40.

Vds ZX Spectrum 48 K avec + de 150 logiciels (jeux, utilitaires...). Prix 900 F. Tél. 34.16.58.42 demander Philippe après 18 H 30.

Spectrum + (48 K) recherche interfaces 1 et 2. S'adresser au 82.22.78.60 ou 5, rue Mirabeau, 54310 Homecourt. PS : pour le téléphone, le matin SVP.

Echange jeux sur Spectrum 48K K7 (Arkanoid Gauntlet Enduro R...). Envoyer liste. Chaveroche Didier, 9, imp. des Gdonnes, 63110 Beaumont. Tél. 26.82.50.

Vds synth. vocal pour Spectrum. Vds originaux. Prix à débattre, éch. log. Tél. 64.28.33.71 après 18 H.

Cherche copain pour échanger jeux seulement pour 4 spectrum. Ad. 6, aveneu Paul 11400, Castelnaudary.

Consoles

Vds console CBS + volant Turbo + jeux : Donkey Kong-Gorf... Tél. 64.80.82.00. Demandez Nicolas.

A vendre console jeux intellivision, plus 13 jeux. Cause double emploi. Etat parfait. 950 F. Tél. 30.64.06.73

Ch. cons. + prise per. marque. S. impor : 350 F. Ecrire à Thierry Martin, N 17, rue G. Sand, 39500 Voiron, Merci.

Vends Sega : 700 F. TBE + gg jeux + light phaser, le tout peut être vendu séparé et C64 + drive + lecteur K7 + nbrx jeux. Faire offre Olivier. Tél. 48.05.84.15. Paris si pos.

Echange ou vend pour console Sega. Tél. 45.98.84.44.

Divers

Création sur Nîmes du microclub informatique, nîmois pour les fanas d'Amiga Atari et Apple II GS. Ecrire au microclub informatique nimois, BP 1346, 30016 Nîmes.

Quelle que soit votre bécane et même si vous n'avez qu'un ord. de poche : 36.15 Cluba Anatole.

Vends imprimante couleur Okimate 20. Tél. 69.25.01.38.

Vds CBM1280 + moniteur coul/80 col. + imprimante + 300 jeux + jeux 10 000 F. Tél. (16) 38.59.56.21.

Vends Light Pen Electric studio, neuf, avec log. sur disc : 290 F. Tél. 61.48.05.66, heures de trava.

Humble CBM échivend ses Humble 5 jeux (K7). Perchet Olivier, 18, rue de Bretagne, 21130 Auxonne.

Vends revus Amstrad diverses dont certaines épuisées, bon état. Tél. 83.83.13.02, HR.

CBM 64 Echangerait News (Rygar-Buggy Boy-Indiana Jones etc). Dominique au 45.35.05.37, à plus.

J'aimerais que vous donniez un programme, pour faire en sorte que les monstres qui m'attaquent dans Barbarian changent des points de vie au lieu de m'en enlever (Amstrad). Rodolphe (j'adore votre magazine, continuez !).

Vends Atmos + lecteur K7 + interface MB + cordons + livres + 30 jeux (27 originaux : Aigle d'or, Super Jeep), TBE, prix : 2000 F et console Hanimex + SK7, prix 500 F. Tél. Week-end. Legros Michaël, route de St Philbert du Peuple, 49160 Longué-Jumelles. Tél. 41.52.67.27.

Vds Philips 8280 20 + 4 livres + 2 cartouches + câble pour TV + jeux K7. Le tout : 800 F. Vds monitor mono. Philips BM7552... 500 F, s'adresser à Jean Christophe. Tél. 43.39.08.16.

Vends Textomat (original) : 350 F soit 100 F d'économie. Echange passagers ou vent 1 (original) contre Out Run ou le vends 200 F sur CPC. Tél. 43.66.80.17 (Paris).

Vds ou échange Rally II et Thing Bounces BCK originaux pour 170 F, estimé à 500 F. Recherche Bivouac... Possède nb jeux. Tél. 77.53.61.22 (demander Dav).

Donne cours par correspondance pour apprendre le GFA Basic sur Atari ST. Doc. grat. M. Jacques JM, 33 bis, rue Carnot, 77400 Thorigny (joindre timbre SVP).

Echange jeux sur C64. Echange durable. Sallerin Laurent, 12, rue Nouget de Lisle, 57070 Metz. Tél. 87.63.76.51.

Vds 20 origin. 1000 F à débattre. Chardon J.P. Mont-Saxonnex. Le Mariniet. 74130 Bonneville.

Venez vous connecter sur Amstrad Tel. 95. Le nouveau micro-serveur. Pa-trucs-pokes-bal-ect... vous y attendent. Ouvert ts les jrs de 18 H au lend. 14 H. 34.22.09.22.

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de bande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright J.M.Charlier / J.Giraud ©1987 copyright Coktel Vision

Bon de commande: Nom et adresse:.....

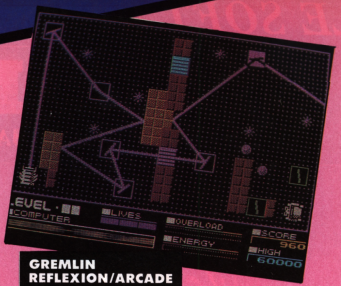
.....

Blueberry . disk: Thomson 220F☐. Atari ST 245F☐. Amstrad CPC 199F☐. Comp.PC 255F☐

GAME 04/88

+10F de port

DEFLEKTOR



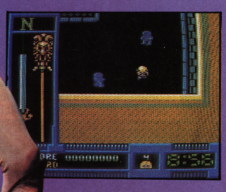
GREMLIN
REFLEXION/ARCADE

Cohérent comme la lumière du même nom : le laser. Avec *Deflektor*, il va falloir réfléchir !
Qu'est-ce à dire ?
L'écran représente un circuit optique vu de haut. Le but du jeu est de faire parcourir à un rayon laser l'ensemble du circuit tout en détruisant des cellules photo-électriques. Pour ce faire, des miroirs qui sont disséminés un peu partout vont vous venir en aide. En déplaçant un curseur à l'aide du joystick ou du clavier sur l'un des miroir.
En faisant pivoter ce miroir, on renvoie le rayon sur une autre surface réfléchissante, qui elle-même le renvoie... comme un ping-pong lumineux ! Par moment, il faudra avoir recours aux transmetteurs à fibres optiques qui permettent de passer sous des obstacles, des murs de briques rouges par exemple. Lorsque le rayon a détruit toutes les cellules photo-électriques, on passe à un autre tableau, plus difficile encore.
Un jeu passionnant.

CPC C64 SPEC

MASTERS OF THE UNIVERSE

GREMLIN
ARCADE/AVENTURE



Adapté du film du même nom, *Master of the Universe* vous entraîne dans une ville américaine à la recherche de la clef du temps qui permettra de sauver la terre de Skeletor. He-Man, le sympathique barbare que vous dirigez au joystick ou au clavier doit retrouver les huit accords de musique produit par la clef. Pour ce faire, il doit combattre les sbires de Skeletor dans la ville (le jeu ressemble alors à *Gauntlet)* puis se battre au corps à corps comme dans un jeu de karaté. Ensuite, une séquence d'arcade pure l'entraîne dans le magasin de Charlie, et, après une bataille aérienne sur disque volant, c'est finalement en équilibre sur le trône qu'il doit précipiter Skeletor dans des abîmes sans fond.
Le tout étant accompagné de graphismes et de musiques des plus réjouissantes. Un bon jeu.

CPC C64 SPEC ST MSX

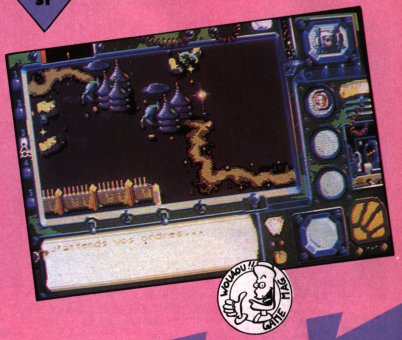
MICRODEAL – AVENTURE/ARCADE

TANGLE WOOD

ST

Votre cher oncle Arthur et vous-même êtes confrontés à un problème qu'il vous faudra résoudre dans les plus brefs délais, sous peine qu'il perde sa (maigre) fortune, et vous votre crédibilité. Vous avez en effet accepté de l'aider à récupérer des documents importants, qui lui ont été dérobés par une compagnie minière sans scrupules, documents qui prouvent noir sur blanc que c'est lui qui détient les droits d'exploitation des mines de la planète T'ngl-y-wd, sur laquelle des minéraux aux propriétés aussi étonnantes que potentiellement enrichissantes ont été découverts.
Une planète entière est à explorer, à l'aide de vos cinq modules robots que vous commandez à distance. Forêts, lacs, mines et édifices divers sont autant de décors extraordinaires qui composent ce jeu, dont la principale qualité est de se jouer entièrement en temps réel.
Un must, qui aurait mérité plus de place dans Game (n'est-ce pas Monsieur Roveau ?).

Casimir
Mésifailemaximôme



GRYZOR

CPC C64 SPECTRUM

OCEAN – ARCADE

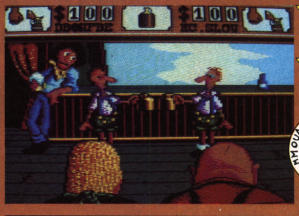
Les féroces Durrs, envahisseurs venus de la planète Sina, ont décidé d'annexer la terre. C'est ainsi que vous vous retrouvez accroché à votre joystick. En effet, il est tout à fait déconseillé d'utiliser le clavier dans ce jeu cent pour cent action.
En dépit du chargement d'une longueur assommante, l'attente est bientôt récompensée. Le jeu comporte trois étapes distinctes. Le personnage que vous dirigez évolue dans un décor de jungle. En maniant le joystick, vous pouvez faire courir le personnage et le faire sauter, de nombreux endroits du décor étant piégés par des mines.
Le second tableau ? Une suite de souterrains métalliques infestés d'ennemis sans pitié...
Enfin, la dernière partie similaire à la première, est le théâtre du combat final.
Si le passage dans les couloirs est un peu décevant, *Gryzor* est un jeu d'arcade que les amoureux du genre se doivent de posséder.

MAGIC BYTE – SIMULATION « SPORTIVE »

WESTERN GAMES

Par un banal après-midi, vous, intrépide cow-boy, êtes soudain obligé de vous soumettre à six épreuves, destinées à prouver que vous êtes un homme : bras de fer, tir sur des chopes de bière, cracher de chique, danse, traite des vaches, et bouffe. Dans chacune, vous vous mesurerez au champion local, l'imposant Mac Slow. *Western Games* reprend la formule qui a fait le succès d'*Epyx*, avec de nouvelles épreuves, plutôt originales. Mais hélas, comme dans les premiers *Epyx*, il est nécessaire de se procurer un nouveau joystick toutes les semaines. Sa robustesse est en effet très fortement éprouvée, notamment lors de l'épreuve du bras de fer. Mais *Western Games* n'en demeure pas moins un logiciel bien réalisé et amusant, aux graphismes et à l'animation de bonne facture.

StS



CPC

ST

MYOUSE... GAME MAG

ELECTRONIC ARTS SIMULATION D'HYDROGLISSEUR

PHM PEGASUS

Deux commandos terroristes (à bord de deux vedettes) ont tenté d'attaquer une base américaine. On met à votre disposition un hydroglisseur et un hélicoptère. Votre mission est de couler les deux corvettes.

On sait de source sûre qu'ils se dirigent vers Tripoli (tiens ! je connais cette ville). Voilà encore un nouveau jeu de simulation (d'hydroglisseur cette fois). Ce jeu propose plusieurs scénarios. Les graphismes sont jolis, l'animation assez fluide. Dommage que les bruitages soient si peu soignés (bourdonnements et explosions). Une bonne simulation qui n'atteint cependant pas la qualité de SILENT SERVICE.

Captain

C64

MYOUSE... GAME MAG

BILLY II

MYOUSE... GAME MAG

CPC

Billy « la banlieue » est ce qu'il convient d'appeler un loubard ; être pittoresque, dont la rudesse apparente dissimule une âme sensible et délicate en mal d'affection. Faut dire que notre héros n'est pas gâté avec une gonzesse comme Lily : « Si tu n'me bigophones pas avant minuit, j'te fais cocu avec Ricky l'tétard ». Blessé jusqu'au fond de sa banane (enfin, celle qu'il a sur la tête), Billy va tenter de joindre sa meuf par tous les turlus du quartier, fief de la bande à Ricky. Hélas, le code nécessaire à la communication ne s'obtient que par la tournée de tous les jeux vidéos du coin. A ce rythme, c'est la déche assurée, d'autant que la consommation de chewing-gum destinée à compenser l'énergie perdue lors des castagnes, s'avère plutôt coûteuse. Pas grave, suffit de rançonner chaque craignos rétamé...

Jean-Claude Paulin

LORICIELS ARCADE/AVENTURE

LES BONS PLANS DU DOCTOR « X »

Merci à tous pour les vœux de bonne année et les joyeux Noël... Ne vous inquiétez pas, il a été relativement joyeux. Merci aussi pour le gros paquet de lettres adressées à la rubrique Rescue (comme si elle n'avait pas d'auteur la rubrique !), parce que vous m'avez envoyé plein de trucs géniaux, de plans infernaux et de bonnes idées. Je suis le petit gâté de la rédaction, vu que les autres se plaignent toujours de ne pas avoir assez de courrier...

Warrior +

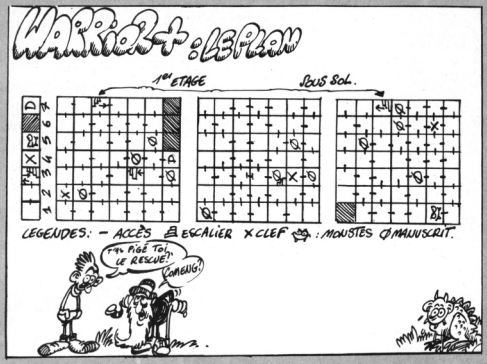
Johan Foissy nous envoye le plan de *Warrior +*. Aubaine, on saute dessus et on vous le passe. Les cases marquées d'un zéro contiennent en fait un parchemin, il y en a onze à

trouver. Dans certaines cases contenant des colonnes, il est possible de bloquer les monstres derrière celles-ci.

Bard's Tale

Voici le plan de la ville. Il indique l'emplacement de différents lieux utiles, mais ne vous donne absolument aucune solution... C'est la règle ici ! Pas d'inquiétude, le mois prochain, je vous donnerai la suite : le plan des tours, du château, etc... Les portes de fer qui se trouvent dans les coins s'ouvrent sur des tours à plusieurs niveaux.

Les Healers (ça veut dire guérisseurs, en anglais) marquent en fait l'entrée de catacombes. Pour pouvoir pénétrer dans le château, il faudra détruire les trois statues qui gardent son entrée. Au départ, vous partez de l'ouest (la flèche). J'en connais plus d'un qui sera content de ne plus se perdre dans *Bard's Tale !*

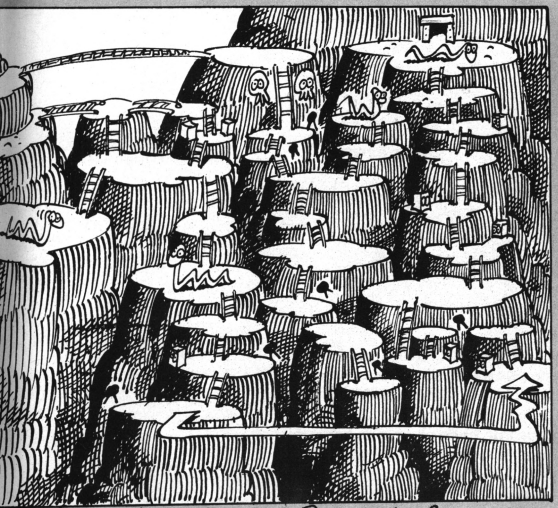


Indiana Jones

Encore la première partie d'un plan qui vous montre la position des enfants à libérer, des serpents et des axes qui servent au fouet.

P'TITS TRUCS...

La rubrique Rescue s'agrandit... Longue vie à notre rédactrice en chef ! Dans P'tits Trucs, vous trouverez toutes les astuces pour avoir des vies infinies, pour avoir un tir continu ou encore pour changer de niveau. Une vraie mine pour les tricheurs que nous sommes !



Gauntlet pour ST

Un petit programme qui vous donnera une durée de vie illimitée dans Gauntlet. Appelez le ST basic, tapez et sauvez votre programme. Puis insérez la disquette A de Gauntlet, en enlevant la protection d'écriture, et tapez RUN.

Goldrunner pour Amiga

Il existe un moyen simple de rendre le vaisseau indestructible. Appuyez sur 1 pour sélectionner une partie à 1 joueur puis volez droit devant vous pour vous écraser dans le premier obstacle. Quand vous vous écrasez, appuyez sur F5 jusqu'à ce que vous voyiez l'écran indiquant votre état... Vous reviendrez ensuite au jeu et, avec un peu de chance, vous pourrez passer à travers n'importe quel objet !

Hades Nebula pour C65

Si vous avez un Commodore 64 et que, comme moi, vous êtes un fan de Hades Nebula, vous serez sans doute heureux d'apprendre ces p'tits trucs :
POKE 3211, 255 vous rendra invincible.
POKE 3764, 255 ; POKE 3908, 0 donnera au vaisseau un tir automatique.
POKE 3764, 255 : POKE 3908, 255 lui donnera un tir automatique même si il bouge.
Voilà, c'est pas plus agréable maintenant ?

International Karaté pour C64

Si vous en avez marre de vous battre toujours de la même manière, essayez donc l'un des POKE ci-dessous. Chargez le jeu, faite un reset et entrez l'une des lignes suivantes :
POKE 3887, 50
POKE 3887, 128
POKE 3887, 60
POKE 3887, 190
Relancez le jeu en entrant un SYS 2112.

Thundercats pour Amstrad

Vous voulez des vies infinies, rien de plus simple : rembobinez la cassette du jeu, tapez ce petit programme et puis RUN...

Fort Apocalypse pour C64

Tarek Demiatri nous annonce qu'il suffit de faire

un POKE 36339,153 suivi d'un RUN pour avoir des vies infinies.

Sentinel pour toutes machines

Voici une liste de codes pour accéder à quelques niveaux. C'est une compilation de plusieurs lettres...

Niveau	Codes
1	92416846
2	77651325
3	39380666
4	68888059
5	66799483
6	45600956
7	88070956
8	97558411
9	78959942
10	97567465
11	34128668
12	12837047
13	82497760
14	89619176
15	78844565
16	69076196
17	18167694
18	34259849
19	74546878
20	78042177
27	93449087
33	51837557
46	66536784
59	58764476
76	99522386
92	72627605
100	57228885

La suite au prochain numéro !

Ikari Warrior pour Amstrad

Christophe et son frangin nous disent qu'avec un POKE 16 EAB,60 et un CALL 1FFDO on obtient des vies infinies dans ce jeu génial.

Sapiens

Suite au plan qui est déjà paru dans Game, vous avez été nombreux à nous envoyer une foules de trucs et de plans pour arriver à la solution. C'est vachement bien... mais on laisse encore un peu chercher les autres avant de tout vous révéler.

Le MSX de Frédéric

Frédéric Duquesnoy nous envoie plusieurs trucs pour des jeux sur MSX. A vous de les tester et de faire vos critiques à ce membre éminent du club MSX de Divion. Pour Knightmare, chargez la première partie et tapez POKE 1H92AE,99.

Dans Yie Ar Kung Fu, essayez POKE &HAA5F,99 ; dans Atletic Land, POKE &H9271,0 et dans Sky Saguar, POKE &H9200,0. Pour redémarrer les jeux, faites simplement : POKE 64702, 135, DEFUSR = 64702 : print USR (0).

Impact pour ST

Pour accéder aux différents tableaux du jeu, tapez les mots de passe suivant :

1-GOLD 2-FISH 3-WALL
4-PLUS 5-HEAD 6-FORK
7-ROAD 8-USER

Ces solutions nous ont été envoyées par Cédric Jouveshomme... Merci à lui.

Trantor pour Amstrad

Pour actionner le téléporteur, il faut utiliser des codes que l'on trouve en se câblant sur les terminaux. Pour connaître un code sans avoir à regarder dans plus de trois ordinateurs, il suffit de consulter le tableau ci-dessous, envoyé par « le Poivron Rouge » (ça, c'est un beau pseudo !) :

ETOPSNMK	KEMPSTON
KOSTJV" !	JOYSTICK
MCRPUEST	SPECTRUM
EFWSORTA	SOFTWARE
BEADORYK	KEYBOARD
PMTCOURE	COMPUTER
STATSECE	CASSETTE
CAILRINS	SINCLAIR
CARHIPSG	GRAPHICS
REDRAWHA	HARDWARE
LAMENTIR	TERMINAL
ROADSNSP	PASSWORD

Dans la première colonne, vous avez les lettre dans l'ordre où vous les trouverez et dans la seconde le mot de passe correspondant. L'astuce : si vous trouvez un S dans le premier ordinateur, vous pouvez être sûr qu'il s'agit de CASSETTE. Pas mal !

Bon, les POKE, les trucs, les astuces, les bidouilles, les magouilles, les hamburgers et les chèques sont de bonnes choses. Mais ils n'arrivent pas tout seuls à la rédaction. Pour que votre Doctor BIT adoré continue sa rubrique, il faut lui envoyer du COURRIER... Vous avez tous des choses à avouer !

Doctor « X »

FORUM

« Hé, Doctor Bit, il est nul ! Il m'a même pas expliqué comment avoir le machinchôse dans le quatrième tableau de Bidule-the-Truc... ». Des lettres comme celle-ci, on en reçoit des wagons (suis-je vraiment nul ?). Alors, on a décidé de vous laisser vous débrouiller un peu seuls... Envoyez vos questions, envoyez vos réponses : cette rubrique est la vôtre ! Bien sûr comme c'est la première fois, il n'y a que quelques questions, mais je compte sur vous tous.

King Quest III

Nicolas est perdu dans King Quest III. Il aimerait pouvoir lancer des sorts et utiliser le livre de magie et les ingrédients dans le laboratoire du magicien.

Orphée – Voyage aux enfers

F1. Denis (ça veut dire quoi F1. ?) perd régulièrement sa clé de rubis lorsqu'il essaye d'ouvrir la porte des damnés... Il demande de l'aide. Trouvera-t-il une âme charitable parmi vous ?

Road War 2000

Doctor Bit n'arrive pas à trouver la radio dans Road War. Si vous aidez ce pauvre garçon, il vous indiquera comment trouver le médecin, le militaire et le politicien.

Green Beret

Séphane Fabrégat demande qu'on lui donne un truc pour avoir des vies infinies dans ce jeu. Ne vous faîtes pas prier...

Sorcery

Et bien oui, ça pourrait être une bonne idée d'envoyer un plan de Sorcery pour Cyril Rimbert qui se perd tout le temps. Il n'y a pas de quoi rougir, on s'y perd tous !

J'espère que vous avez compris le but de la rubrique. Pour tous ceux qui ont déjà un stylo à la main, je rappelle l'adresse :
GAME Mag
Doctor BIT
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Iron Lord

L'AGE DE LA CHEVALERIE

1er véritable combat en 3 D

A la découverte d'un nouveau monde

Revêts ton armure
Prends ton épée
Sois vaillant, loyal et généreux

IRON LORD

Atari ST : 299 F ☐ Amiga : 299 F ☐

Port gratuit - *Règlement CCP ou Chèque Bancaire*

à retourner à : **UBI-SOFT**

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX

Bientôt disponible.

UBI Soft

Tél. 16 (1) 43 39 23 21

Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC dès la sortie du produit.

DES RAVAGES INTER-GALACTIQUES! UNE MAISON DE FOUS ; METEORIQUE! C'EST L'AGE SPATIAL AVEC ...

BEDLAM

CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM 128
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE
PC

U.S. Gold Ltd., (France)
Sarl, B.P.3, Zac de
Mousquette, 05740
Chateauneuf de Grasse.
Tel: 93427144.

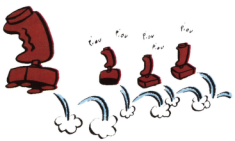
GO!

Pourrez-vous supporter le Chasseur Simulateur X12 et devenir un combattant de l'espace plein de sang-froid, sommet de sa puissance, ou, comme tant d'autres, serez-vous réduit à une loque nerveuse tout juste bonne pour les navires marchands intergalactiques sans importance? Seuls les premiers cadets de l'Académie de Pilotes Stellar Imperium le sauront. Les impitoyables instructeurs s'assureront que seule l'élite survivra. Ceci est la frenesie de l'ere spatial ... C'est le bouleversement ! interstellaire ... C'est Bedlam!

HIT-PARADE

DES LECTEURS

GAUNTLET I, II (Us Gold)	1	
OUT RUN (Séga - Us Gold)	2	
ARKANOID (Imagine)	3	
BARBARIAN (Palace Software)	4	
DEFENDER OF THE CROWN (Mindscape)	5	
BARBARIAN (Psygnosis)	6	
CRAZY CARS (Titus)	7	
NEMESIS II (Konami)	8	
COMBAT SCHOOL (Ocean)	9	
LE MANOIR DE MORTEVILLE (Khyilkor Création)	10	
SUPER SKI (Microïds)	11	
CALIFORNIA GAMES (Epyx)	12	
METAL GEAR (Konami)	13	
BLUE WAR III (Free Game Blot)	14	
OXPHAR (Ere Informatique)	15	



DES REVENDEURS

1	**TEST DRIVE** (Accolade)
2	**COMPILATION EPYX** (Epyx)
3	**LE MANOIR DE MORTEVILLE** (Khyilkor Création)
4	**BARBARIAN** (Palace Software)
5	**DEFENDER OF THE CROWN** (Mindscape)
6	**CRAZY CARS** (Titus)
7	**CALIFORNIA GAMES** (Epyx)
8	**OUT RUN** (Séga - Us Gold)
9	**BOB MORANE** (Infogrames)
10	**FANTASIE III** (SSI)
11	**GAUNTLET I, II** (Us Gold)
12	**BARD'S TALE** (Electronic Arts)
13	**ASTERIX** (Coktel Vision)
14	**SUPER SPRINT** (Electric Dreams)
15	**MARBLE MADNESS** (Electronic Arts)

HIT PARADE:

1.....

2.....

3.....

ADRESSE:

Nom:.....

Rue:.....

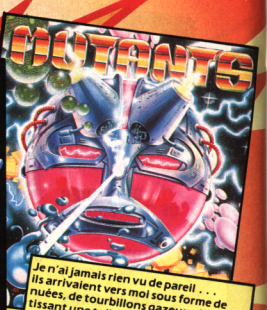
Ville:.....CP:.....

OCEANS ALL STAR HITS No.2

© 1986 Warner Bros. Inc. All right reserved

Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.

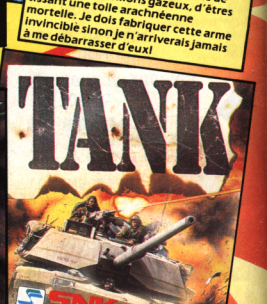
HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique—Action en 3D.



Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!

ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir. Jeeps, Hélicoptères, Mais de toutes façons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pied. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.

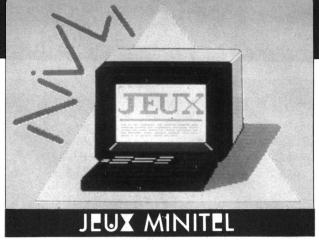


L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: 93 42 7145.



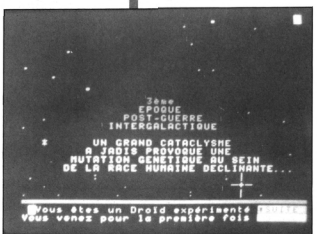
Vous avez remarqué le mois dernier : notre rubrique « Jeux minitel » s'est étoffée. Vous y trouvez : des news, un hit-parade et des tests de jeux. Il ne vous reste plus qu'à : nous envoyer votre hit-parade ; nous dire ce que vous pensez de notre prose. A bientôt dans la rubrique courrier !

DROÏD

Dans la lignée des jeux de réseau *(Pirate, Wargame)*, voici le plus féroce, le plus rapide et le plus intéressant. Les joueurs ne sont pas des enfants de chœur et les combats sont saignants et nombreux.

Vous choisissez d'être amazone, tueur ou expert (un conseil, prenez le tueur) et vous devez vous enrichir. Inutile de vous dire que ce jeu passionnant a des adeptes et qu'y jouer une fois ne sert à rien. Il faut quasiment s'y abonner ! Il y a même des fous qui sont branchés 24 h sur 24. Forcément, il y a un voyage à Miami fort convoité par les meilleurs (voici leurs noms, méfiez-vous d'eux : Enterprise, Narcisse et Zubrouska)... Pour gagner, il faut s'équiper, alors allez chercher sur ASIMOV (position EST 70/SUD 140) un radar plus puissant, puis filez sur ACIDTOWN (position EST 280/S 280) prendre la turbopile, elle est chère mais vous donne de sérieux avantages et pendant que vous êtes là, tentez un super défi pour gagner des points en répondant à des questions tordues. Vous pouvez jouer seul ou rallier une alliance. Il y a vingt alliances maximum. Le chef peut vous accepter ou vous refuser. Rallier une alliance implique une neutralité entre les joueurs de l'alliance, mais vous n'êtes pas à l'abri pour autant car vous pouvez être radié.

Vous partez avec 150 ou 200 points si ce potentiel tombe à zéro, vous êtes mort et votre assasin empoche toute votre richesse. Pour gagner des points, vous avez plusieurs solutions. La plus intéressante est de tuer les gardiens (il suffit de tirer quinze fois de suite et de faire mouche pour les descendre) ou bien, de repérer les nouveaux et de leur balancer vingt et un tirs d'affilée. Faites attention lorsque vous vous trouvez à proximité d'une ville, car il y a des planqués et ils peuvent vous tirer dessus sans que vous puissiez les identifier même avec la touche identification. Pour vous échapper, un tuyau : « tapez Tir, Radar et Boussole ». Ayez toujours un pseudo de rechange pour revenir très vite dans le jeu et vous venger.
Attention, dans ce jeu, vous avez la possibilité de virevolter, alors évitez de vous faire tirer dans le dos !!! Un autre conseil.



vous disposez d'une jauge d'énergie qui baisse lorsque vous utilisez vos instruments pour la recharger, vous avez intérêt à acheter de l'énergie en ville plutôt que de répondre aux questions.
Droïd est un jeu de caste. Vous changez de classe tous les 100 points, mais vous pouvez dégringoler.
Plus vous avez de points et meilleur vous êtes.
Un jeu d'une richesse incroyable dans lequel ÇA BOUGE !. Les joueurs ne se font pas de cadeaux entre eux et les débutants ont intérêt à s'accrocher et à se renseigner auprès des initiés.
A voir absolument.

Joss Duval

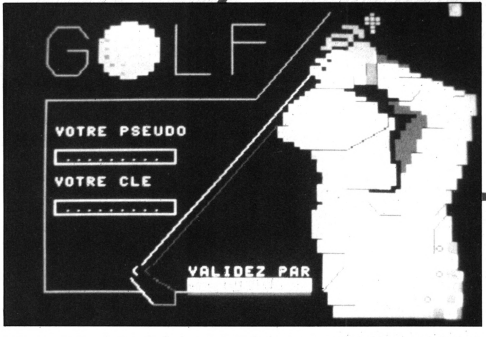
CODE SECRET

3615 + ARGO

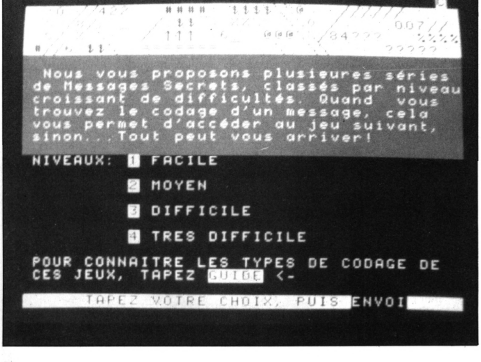
Déchiffrer des messages secrets tout en faisant appel à sa connaissance, à son sens de la déduction et sans oublier de se munir d'un dictionnaire, voilà le jeu. Les lettres sont remplacées par des symboles, à vous de trouver le code secret. Quatre niveaux de difficultés pour faire travailler ses méninges. A voir sans s'y attarder.

LE GOLF DE SAINT ANDREW

3615 + GAME



Comparable aux logiciels que l'on trouve dans le commerce, ce jeu a été admirablement réalisé sur le minitel. On y retrouve tous les paramètres nécessaires à la simulation du golf, c'est comme si on y était. On peut s'entraîner, choisir son club, l'effet souhaité et on envoie. Avec un peu de chance, on évite les arbres ou points d'eau qui sont là précisément pour vous compliquer la tâche et l'on tente tant bien que mal de faire le pas. Le graphisme est très correct, le jeu est simple et le maniement des commandes ne pose guère de problèmes. C'est un dix-huit trous et si l'on dispose d'un peu de temps, on a une chance d'arriver à la fin du jeu. A voir absolument.



PARCOURS D'ENFER

3615 + LUDO

Un quizz qui a l'avantage d'être un peu ludique. On joue en deux manches et l'on tente de se faire sélectionner car le jeu est primé. Sur une grille, un choix de lettres puis pour chacune d'elles, une question dont la réponse doit commencer par cette dernière. Les questions de la première manche sont faciles, mais sur la seconde, attachez vos ceintures et faites le plein de vitamines. Un jeu prisé de tête réservé aux intellos. A voir.

MINI...TÉLINFOS

Igor, Liu, Ahmed et les autres

Ça s'est passé sur TF1 le premier janvier 1988. Pour la première fois, des enfants de tous les coins du monde (Paris, Rio, Pékin, New Delhi, Tokyo, etc.), communiquaient via le minitel. Pour réussir une opération de cette envergure, l'ensemble des satellites de la planète a été réquisitionné pour la durée de l'émission. Un triomphe pour Christine Ockrent, la présentatrice de l'émission. Une grande première pour le minitel.

1988, la naissance de France Télécom

Finis les Télécom, la DGT, etc. ; aujourd'hui est née « France Télécom », une société qui part à la conquête du monde. Bientôt il y aura des minitels dans le monde entier : c'est le pari qu'elle a engagé. Une histoire à suivre.

Ouvrez-vous une Bal

Une Bal c'est une « Boîte aux Lettres ». C'est génial, vous allez sur un service et ouvrez une Bal puis vous le faites savoir à vos copains ou copines et ils ou elles pourront vous laisser des petits messages. Avantage : c'est discret et très sympa. Idéal pour gagner du temps, à peine plus cher qu'un timbre poste si on reste quelques minutes. Et en prime, le grand plaisir de correspondre d'une manière moderne !!!

Carrière

C'est la pénurie, on cherche partout des programmeurs en langage C sous Unix. Alors, si vous connaissez, si vous voulez connaître, écrivez-moi au journal !!!

HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	NOM DU JEU	NOM DU SERVICE	PRIMÉ
1	WARGAME	WARGAME	NON
2	LE GOLF DE ST ANDREW	GAME	NON
3	ASTROJACKPOT	CRACJ	OUI
4	YAKA	N7	OUI
5	DROID	DROID	OUI
6	LUDIK	LUDIK	NON
7	LA CRAVACHE D'OR	TUYAU	OUI
8	LE CACHE A LOTS	FUNI	OUI
9	LE PRIX DES CHOSES	V S D	OUI
10	MONEY	MONEY	OUI

Ce hit-parade est le vôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet, écrivez-nous au journal.

WARGAME	LUDIK
LE GOLF DE ST ANDREW	LA CRAVACHE D'OR
ASTROJACKPOT	LE CACHE A LOTS
YAKA	LE PRIX DES CHOSES
DROID	MONEY

Chaque mois, celui ou celle d'entre vous dont le hit se rapprochera le plus (à deux jeux près du hit final, gagnera un abonnement de 6 mois à Game Mag).

MAUBERT ELECTRONIC
Tél : 43.29.40.04

MSX

IMPORTATEUR/ DISTRIBUTEUR CARTOUCHES HAL/KONAMI

NOUVEAUTE..... MSX 2... PHILIPS....
Sans lecteur de disquettes....
NMS 8220..... 1 750 F

MSX II

PHILIPS NMS 8250
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE UTILISATEUR
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE VIDÉO
LECTEUR DE DISQUETTE 3"1/2 DOUBLE FACE
CLAVIER DÉTACHABLE
LIVRÉ AVEC : TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHIER
TABLEUR
AGENDA MSX DOS
2 990 F T.T.C.

PHILIPS NMS 8255
MÊMES CARACTÉRISTIQUES QUE LE NMS 8255 AVEC 2 LECTEURS DE DISQUETTES
3 490 F T.T.C.

MSX I

SONY HB 75 F ..... **950 F T.T.C.**
YAMAHA YIS 503 F (32KO) ..... **750 F**
+ 3 cartouches gratuites

MANETTES MSX

QUICKSHOT 5 ..... **99 F**
HYPERSHOT (KONAMI) ..... **99 F**
JOYBALL (HAL) ..... **170 F**
SVI 2 TR AUTOMATIQUE ..... **99 F**

IMPRIMANTES

SONY PRNC 41, TABLE TRACANTE 4 COULEURS ..... **990 F**
PRN 09, IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75CPS ..... **2 690 F**
PRINT 24 ..... **1 790 F**
PHILIPS
NMS 1421 ..... **2 290 F**

PLUS DE 100 TITRES EN CARTOUCHES HAL & KONAMI

ENFIN DISPONIBLES

SCRAMBLE Formation ..... **290 F (MSX 2)**
F-1 Spirit ..... **240 F**
BUBBLE BOBBLE ..... **290 F (MSX 2)**
TOPPLE ZIP ..... **290 F (MSX 2)**

ET MAINTENANT SUR CARTOUCHE

BREAK IN ..... **230 F**
NIGHTSHADE ..... **230 F**

PROMOTION
MUSIC MODULE ..... **690 F**

ROM

RAMBO ..... 230 F
SPACE CAMP ..... 230 F
INSPECTEUR Z ..... 230 F
PLANETE MOBILE ..... 230 F
Q. BERT ..... 230 F

MEGAROM

RAMBO SPECIAL MSX2 ..... 290 F
VAMPIRE KILLER MSX2 ..... 290 F
HOLE IN ONE SPECIAL ..... 230 F
EGGERLAND 2 ..... 230 F
MAZE OF GALIOUS ..... 230 F
PENGUIN ADVENTURE ..... 230 F
METAL GEAR ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'AFFAIRE ..... 190 F
WORLD GOLF ..... 290 F
LAYDOCK (720 K) ..... 290 F
HYDLIDE ..... 190 F
LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.) ... 190 F
UTILITAIRES (D : DISQUETTE, C : CARTOUCHE)
MXTELX ..... 590 F
HOME OFFICE (C) ..... 590 F
MS BASE ..... 490 F

CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

GREEN BERET — HYPER SPORT 3 — SOCCER — HYPER RALLYE
KING VALLEY — TENNIS — ROAD FIGHTER — YE AR KUNG FU 2
NEMESIS 1,2 — KNIGHTMARE (TILT D'OR)

CARTOUCHE A 190 F T.T.C.

ANTARTIC ADVENTURE — HYPER SPORT 1 — HYPER SPORT 2 — ATHLETIC LAND
ROLLER BALL — EDDY 2 — COMIC BAKERY — SUPER COBRA
YE AR KUNG FU — CIRCUS CHARLIE — TRACK AND FIELD 2 — MOPIRANGER
EGGERLAND MYSTERY — MONKEY ACADEMY — TIME PILOT — HOLE IN ONE PRO
PIPPOLS — GALAGA — GREEN BERET

CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

CALCUL (BALANCE) — SUPER BILLARD — HEAVY BOXING — HOLE IN ONE

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

BUTAMARU — MISTER CHIN — SPACE TROUBLE — DRAGON ATTACK
PICTURE PUZZLE — STEP UP — FRUIT SEARCH — SPACE ATTACK
SUPER SNAKE — MUE (MUSIC EDITOR) — TRAITEMENT DE TEXTE (cassette) **79 F**

PROMO A 99 F :
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

PROMO A 49 F :
2 Cassettes jeux SVI

EDUCATIFS

ANGLAIS 1/2 ..... 195 F
GEOGRAPHIE ..... 99 F
ORTHOCRACK ..... 185 F
INITIATION AU BASIC ..... 179 F

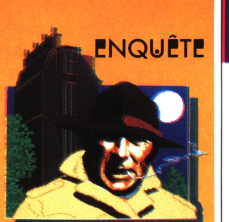
NOM.....
PRÉNOM.....
ADRESSE.....
.....
TEL : .....

* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Bon de commande à découper ou à recopier puis à retourner accompagné de votre réglement à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port* .....



MICHEL HAUMONT, SA GUITARE ET SON ATARI 1040

Le saviez-vous ? Nos micro-ordinateurs préférés, s'avèrent à l'occasion être de merveilleux outils au service de la créativité. Au fait de l'apport considérable de l'informatique dans diverses disciplines artistiques, nos reporters enthousiastes parcourent sans cesse le monde en quête de confidences de stars converties.

A l'avènement du Folk en France il y a environ une douzaine d'années, le guitariste Michel Haumont se distingue par la finesse et la richesse de son style. Depuis lors, les prestations de cet authentique musicien en perpétuelle évolution, n'ont cessé de provoquer l'engouement unanime de la presse spécialisée. Nous parlant du Midi (*) et plus particulièrement de la « guitare Midi » dont il est l'un des précurseurs, il démontre à l'évidence les ressources incomparables du système qui sert désormais son inspiration. Hormis la présence d'un fringant Atari 1040 ST et d'une guitare – instruments que j'ai vaguement pratiqués dans une vie antérieure – me voici perplexe devant un imposant matériel dont j'ignore presque tout. Michel se fait un plaisir d'éclairer ma lanterne.

Ô MON MIDI !

M.H. – Alors voilà : le son de ma guitare électro-accoustique (guitare accoustique équipée d'un micro piézo-électrique, captant très précisément le son de l'instrument) entre par une prise jack stéréo dans un convertisseur. Cet appareil transforme les signaux « analogiques » (signaux émis par tout microphone qui se respecte) en des informations de type Midi. De là, j'ai deux sorties : une normale pour le son naturel de ma guitare et une autre Midi destinée à l'expandeur que voici, équivalent à huit synthétiseurs DX Yamaha (sans clavier) utilisables simultanément. Le puissant séquenceur que j'utilise sur mon Atari ST (logiciel *PRO-24 de Steinberg* pour ne pas le nommer), permet l'enregistrement et la gestion multipiste de séquences musicales, ainsi que leur restitution via le pilotage de l'expandeur.

J.C.P. – Donc, si je comprends bien : avec le convertisseur plus l'expandeur, tu bénéficies de tout ce qui est normalement destiné à un « clavier » utilisant plusieurs synthétiseurs, mais sans la nécessité d'apprendre le piano. D'autre part, l'ordinateur commande le système et fait office de studio d'enregistrement, avec toutes les facilités optionnelles qu'offrent un bon logiciel séquenceur.

M.H. – Tout à fait ! Ma démarche diffère évidemment de celle d'un clavier, du fait que je n'en suis pas un, et que j'utilise le doigté, le style, les harmonies et les tics propres à un guitariste. En cela réside la grande nouveauté : la possibilité de piloter des synthés à partir de ma guitare, tout en conservant les particularités de mon jeu. L'achat d'un clavier s'avère dans mon cas parfaitement inutile, puisque même les percussions sont à mon avis mieux assurées par la guitare ; le système est tellement sensible à la vélocité (là, quelques cordes habilement pincées provoquent une spectaculaire descente de toms. Pour ceux qui l'ignorent, les « toms » sont des fûts de

batterie qui font dim, dam, doum, badaboum !. Bien sûr, je change de son comme je veux en sélectionnant la piste correspondant au canal désiré (suit un enchaînement d'accords précieux habillés d'un son aérien absolument craquant). Génial pour un guitariste d'avoir tout d'un coup accès à une multitude de sons et d'effets ! En plus, je m'intéresse beaucoup au mixage son synthé/son naturel et à l'échantillonnage (technique permettant l'emploi de sons de toutes natures, préalablement traités par un échantillonneur).

J.C.P – Est-ce que tu utilises un logiciel pour créer tes propres algorithmes de sons destinés à l'expandeur ?

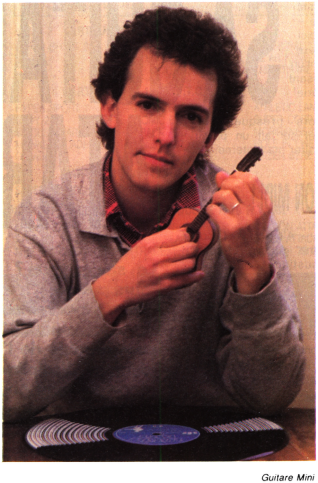
M.H – J'ai bien un soft mais... je préfère passer commande à un spécialiste lorsque j'ai un besoin précis. La création sonore est un boulot particulier dans lequel il faut tellement se plonger ! En ce moment, je suis en train de réaliser mon prochain disque dans un studio qui dispose d'un « Fairlight » : espèce de gros ordinateur très puissant, qui, outre la génèse sonore, permet jusqu'à cinq minutes d'échantillonnage. Ainsi, je peux enregistrer en direct et retravailler (modifier) ensuite ce que j'ai joué, même les sons accoustiques.

J.C.P – Dans le cadre de ton travail quels sont les avantages de cette technologie – la norme Midi, les synthétiseurs et l'informatique –, pour un musicien tel que toi, resté malgré tout attaché à la guitare accoustique ?

M.H – Pour un travail conventionnel (commande publicitaire ou arrangements musicaux destinés à un chanteur), l'intérêt mais aussi la limite de la machine, est qu'elle remplace les mauvais musiciens, ou les bons avec lesquels on n'a pas toujours le temps de répéter, tout en faisant évidemment moins bien que ces derniers (les bons). Par contre, en ce qui concerne ma musique, je tente d'exploiter au mieux ce que permet l'ordinateur, afin de mettre dans celui-ci des choses qui seraient injouables autrement ; que ce soit par des claviers ou d'autres instruments (même une guitare d'ailleurs).

Tiens, écoute ce thème (une disquette de sons prend place dans le drive, remplacée par un autre dédiée aux compositions. Un thème est chargé : étrange, irréel, inclassable. Michel me fait remarquer la singularité des percussions : difficilement envisageables sur un clavier, mais très « naturelles » pour un guitariste accoustique et totalement étrangères au

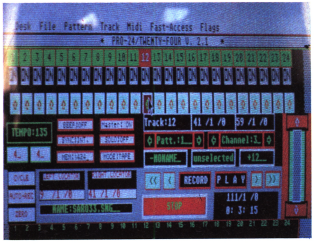
La cire d'abeille nourrit et fait briller le bois.



Guitare Mini

Le Midi, c'est grave docteur ?

Midi : Musical Instrument Digital Interface. Le principe de base de la norme Midi est génial de simplicité. Tous les paramètres concernant la création d'une note (hauteur, volume, vélocité, etc) sont traduits en une suite d'octets (8 bits) spécifiques. Ainsi, ce ne sont pas des signaux analogiques qui circulent dans les tuyaux, mais des « informations » binaires acceptant avec joie le traitement informatique.



Tiens, mais c'est PRO-24 !

produit habituel des boîtes à rythmes). En fait, si on ne cherche pas à réaliser quelque chose d'original, on retombe très vite dans ce que peut faire un clavier. Car il faut bien admettre qu'avec ces machines, moyennant un peu de débrouillardise, « tout le monde » est capable de jouer juste, en place, bref, de faire un truc qui se tient.

J.C.P – Cela prouve au moins que l'outil n'est pas exclusivement destiné aux professionnels...

M.H – Mais c'est beaucoup plus qu'un simple outil ! L'ouverture fantastique qu'il permet, change « quelque part » notre façon de composer. A la limite, grâce à l'ordinateur, on peut même se passer d'instrument. D'où l'effet à la fois pervers et génial : comme désormais « tout » est possible, il ne faut s'en prendre qu'à ses propres facultés créatrices lorsqu'on a des difficultés pour réaliser quelque chose. Impossible, dans ce cas, d'incriminer le studio, les répétitions insuffisantes ou bien sa propre technique. Mine de rien, c'est très nouveau et très « artistique » comme sensation ; celle d'être réellement face à son imagination. Un peu comme un compositeur classique qui « entend » distinctement chaque partie de l'œuvre qu'il est en train d'écrire.

J.C.P – Parle-nous de ton premier contact avec l'Atari et le matériel Midi. J'imagine qu'au départ, un musicien doit être quelque peu réticent...

M.H – Une véritable appréhension ! D'autant que je devais quelques jours plus tard, assurer des démonstrations au « Salon de la musique ». L'angoisse totale pour quelqu'un qui comme moi, n'avait jamais touché un ordinateur de sa vie ! Enfin, je me suis fait tout expliqué et finalement, c'est tout bête. Maintenant, je ne réagis plus du tout de cette façon. C'est tellement prodigieux !

J.C.P – Sur ton Atari en dehors du Midi, est-ce que tu t'intéresses à la programmation ? Aux logiciels de jeux ? Enfin, à l'informatique en général ou sous-lieutenant...

M.H – Franchement non, bien que j'imagine cela très passionnant. Je n'ai même pas de jeux (N.D.L.R : quôôaa !?). Tu comprends, cela prend du temps que je préfère consacrer à la musique ou carrément à autre chose. Par contre, j'ai des images (N.D.L.R. : Haaa !!). Justement, je collabore avec un graphiste qui travaille pour des agences et qui me réclame souvent des musiques pour agrémenter ses créations. Ce qui m'intéresse à long terme, c'est de pouvoir disposer d'une machine avec laquelle il me serait possible de réaliser à la fois graphisme et musique. Surtout que la musique instrumentale se prête assez bien à ce genre d'illustration. Au fait, t'as pas un petit creux ?...

J.C.P – Si ! D'ailleurs, il est midi...

M.H – Ha, ha ! Je connais un resto sympa, juste à côté...

Passion recueillie par Jean-Claude Paulin

Guitare Midi

Discographie

1975 Michel Haumont (Cézame 1001)
1976 SYLVIE (Cézame 1031)
1978 RÊVES EVEILLES (Cézame 1061)
1981 POLAROÏD (Carrère 67791)
1984 NOTES DE VOYAGES (Carrère 66019)
Ouvrage : « La guitare Midi » (Editions Oscar Music)

Vous avez la machine ?

Dédié à la marque AMSTRAD, leader de la micro-informatique, un magazine à la croissance continue depuis trois ans, unique dans la presse informatique : 300 000 lecteurs au début 1988. Le magazine le plus complet : jeu, hobby, programmation, sans négliger le professionnel.

Magazine consacré aux utilisations PROFESSIONNELLES de la gamme AMSTRAD. AM-PRO est l'unique support professionnel à traiter de l'ensemble de la gamme : PC, PCW, sans négliger le CPC, ordinateur le plus vendu en France.

1 ST est le seul magazine indépendant consacré à la gamme ST.

Depuis l'arrivée d'ordinateurs à prix "grand public", le PC est le standard de fait de l'ordinateur personnel. Compatibles PC Magazine, par un contenu et une diffusion "grand public", accompagne cette évolution.

Nous avons le magazine

SILICON JOE

PREMIÈRE PARTIE : LE PÉRIL ROSE

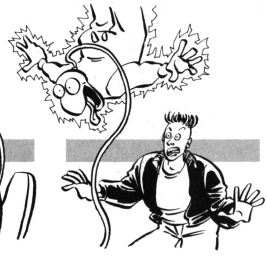
Eh, psitt... Au fait : on ne t'avait pas prévenu le mois dernier du début de cette rubrique supplémentaire, quelle honte ! J'espère que tu as compris qu'« Interface » était une nouvelle (=un mini-roman) qu'on t'offrait comme ça, juste pour le plaisir des méninges. Ce mois-ci on persévère avec le début des aventures de Silicon Joe. Si tu as des idées de scénarii, fais-le nous savoir !

Diogène et moi étions installés dans la « Zone » depuis cinq mois. Lui restait toujours planté devant sa console Sanytend, il testait systématiquement tout ce qui lui tombait entre les mains à la recherche du plombage qui le sortirait du Tanker où étaient installés nos « bureaux ». Moi, j'avais depuis longtemps renoncé à cette technique primitive. J'avais un plan...

Chez Robert-Vin et Silicium, un petit bar dans le fond d'une cour, où des fourgues intergalactiques revendaient du logiciel faisandé à des jeunes Zombis et quelques Apaches, j'avais depuis longtemps repérer un coup infernal. Robert, un Ibérique de plus de cent-trente kilos, régnait en maître sur tout le trafic de sa boîte. Chaque jour, il recevait vers six heures, avant l'ouverture publique, les revendeurs des quatre coins de l'univers qui le faisaient vivre... Le troquet puant devenait alors l'endroit où l'on trouvait les produits d'ultime fabrication. Robert avait toujours droit à une sélection de premier choix. Mais, dans son énormité, il ne consacrait que quelques heures aux derniers programmes de Psycho-porno et aux logiciels psychédéliques sans accoutumance...

Ce soir là, dans la salle, les robots-serveurs virelortaient faiblement et, derrière le comptoir, Robert semblait bien halluciné. J'étais assis sur un grand tabouret, à quelques mètres de lui, sirotant un cocktail holographique... En me penchant, je pus voir que le gros s'était directement connecté, comme un junky, sur un gros bloc de mémoire fluorescente. Waouu, à cette allure, ce joli bar n'aurait plus pour propriétaire, d'ici quelques mois, qu'une loque reliée au réseau sensoriel des HP. Un petit peu inconsciemment, je plongais alors mon bras derrière le bar. Ma main, en tâtonnant, trouva un emballage logiciel. Je ramenai aussi vite que furtivement son contenu dans la poche de mon blouson en fibres optiques végétales, un modèle Caméléon authentique... Un coup d'œil aux alentours, pas de parano... Je sors ! Baah, mon plan était gâché, car Robert s'apercevrait du vol du programme dès le lendemain. Mais, ce gros porc commençait à me gonfler... En rentrant vers notre Tanker, je couru presque. La nuit était noire et froide, et j'avais aucune envie de tomber sur des Zombis en rupture de stock.

En montant sur le Tanker, j'eus un frisson... Mon regard embrassa un instant cet empilement de containers, ces blocs d'acier de



trois mètres sur trois. Déjà cinq mois que nous vivions dans cet enfer de crasse. Diogène, lui, disait qu'il aimait les tonneaux... Il y avait toujours été très fier de son pseudo. Mais, ce soir, je lui rapportais le moyen d'échapper à notre triste sort.

Diogène était suspendu par les pieds au milieu de la pièce, les yeux clos, la crâne directement relié à sa console Sanytend. Il m'avait expliqué, une fois, que c'était dans cette position que l'on utilisait les biopuces sur sa planète. Il venait des lunes de Jupiter, d'une concession minière à moitié oubliée. Lorsqu'il me vit entrer, il exécuta un rétablissement rapide et me sourit .

— « J'ai craqué une banque Sanytend de cent deux unités ! !

— Examine ça plutôt... je viens de le piquer chez Robert.

— Chez Robert, t'es marteau... On va se faire repérer. Tous les logiciels qu'on vend là-bas sont numérotés et codés en fonction du client.

— Je n'ai pas fait que le piquer chez Robert, je l'ai piqué à Robert... dans sa collection personnelle, rien que des inédits ! »

Diogène ouvrit des yeux ronds, prit le logiciel, enfonça la cartouche dans la console, prit la prise de contrôle et se l'enficha à l'arrière du crane, dans une petite prise qu'on lui avait discrètement greffée à la base du cou. Ce genre de manipulations m'avait toujours déplu, mais Diogène arborait fièrement cette greffe qu'il considérait comme l'un de ses plus grands atouts physiques.

— « C'est de la dynamite, mon gars... Si j'ai bien compris, ce système est un truc anti-piratage complètement révolutionnaire. Ça serait basé sur une bio-particule qui contrôlerait l'ensemble des données et qui se développerait dès la moindre altération de la cartouche.

— Tu veux dire que c'est un monstre qui sort de la console si tu essayes de craquer un soft ?

— Idiot ! C'est un oligoélément. Je suppose que ce doit être une algue extra-terrestre qui peut se développer extrêmement rapidement.

— Dès que tu trafiques la cartouche, tu as cette espèce d'algue qui pousse et qui éclate ta console... pas mal !

— Ça vaut beaucoup... vraiment beaucoup d'argent. T'imagines ce qu'un éditeur nous donnera pour un truc comme ça !

— Largement pour se tirer de ce coin pourri en tout cas. Tu es sûr que ça marche ce truc ? Si c'est bon, on peut aller voir Jacques Ripert, le master du bloc 26... »

Diogène s'accroupit près de son lit, fouillant pendant quelques instants sous les piles de docs techniques qui lui servaient de table de chevet. Dans cette position, j'aperçus la petite queue bleue de mon ami... Ça me flanquait toujours le cafard de penser que les radiations avaient pu l'affecter à ce point. Mais, en tant que mutant, Diogène avait des relations un petit peu partout et j'avais décidé, lorsque je l'avais rencontré, de fermer les yeux sur ces difformités. Diogène finit par extraire une vieille console démodée.

— « On va essayer ton truc là-dessus. C'est pas vraiment grave si on la détruit, elle a plus de six mois... »

Il grimpa sur son perchoir, renversa la tête en arrière et attrapa le connecteur qu'il s'enficha dans la boîte crânienne. Pendant ce temps, je branchai la cartouche de Robert dans la vieille console... Tension. Diogène ferma les yeux. Pendant un instant, je le regardai : humanoïde étrange suspendu au toit d'un container rouillé dont tout mon avenir dépendait. Puis sa peau bleuâtre commença à blanchir, et ses bras s'écartèrent comme sous le choc d'une décharge électrique. Je me précipitai vers l'interrupteur tandis que tout son corps se tortillait comme celui d'un poisson hors de l'eau. Lorsque je coupai le jus, il retomba... restant un long moment sans ouvrir les yeux. Je lui arrachai le câble de connexion. Il finit par ouvrir la bouche pour bredouiller :

— « C'est parti, mon gars. Ta cochonnerie est en pleine croissance... »

Comme il finissait sa phrase, un craquement se fit entendre du côté de la console. Je me retournai et, bouche bée, pus observer

une mousse rosâtre qui sortait de la machine. L'air, déjà vicié, de notre container fut aussitôt envahi par une odeur abominable. Diogène me rejoignit sur le plancher. La plante, où l'algue comme le prétendait mon ami, continuait à envahir la console. Je déménageai rapidement quelques meubles, les docs de Diogène et sa précieuse console Sanytend, pour éviter qu'ils ne soient eux aussi envahis par la mousse puante. Mais la masse rose continuait à s'étendre avec une régularité infernale. Elle atteint les couchettes et, en quelques secondes, on ne vit plus les couvertures thermobiologiques qui les recouvraient.

Je sortis du container. Nos voisins, avec qui nous entretenions des relations fort peu amicales, étaient des anciens mercenaires déserteurs du front de Lybie. Ils étaient bien tordus, mais ne refusaient jamais de me prêter une arme. Quelques instant plus tard, j'étais donc de retour avec un désintégrateur sonique.

Le container était, à présent, complètement envahi par la mousse.

Et Diogène m'attendait devant la porte. C'était la première fois qu'il sortait de son tonneau en cinq mois ! je braquai le désintégrateur sur la masse rose... Rien. La plante vira légèrement au violet puis reprit sa croissance diabolique. Les parois métalliques du container commençaient à grincer de façon menaçante. Je pris Diogène par la main et courus vers la sortie du Tanker. Au moment où nous atteignions l'échelle, notre container explosa... Quelques minutes plus tard, les Computers Cops (1) encerclaient l'épave de l'ancien bateau ; ça allait devenir vraiment mauvais pour nous !

A suivre...

Dr Bit

(1) Les Computers Cops (littéralement, Flics Informatiques) forment un groupe international de surveillance des matériels, logiciels et réseaux informatiques. Ce corps policier a été créé par l'ONU, en 1996, après la première grande offensive des Intelligences Artificielles.

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS — AMIGA : DIDIER ATARI : THIERRY AMSTRAD : FREDERIC

AMIE L'IDÉE AMIE vous en donne (Sauf Promo bien sûr !) PLUS — VOUS ACHETEZ POUR 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +

AMIE vous garantie PLUS — 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX

MANETTE		PROTECTION		RANGEMENT	
QUICK SHOT 1	50	Pour Amstrad		Boîtier plastique	
QUICK SHOT 2	60	Atari - Commodore		10 DISK 3'' 1/2	35
QUICK SHOT		+ Housse Toile Plas.		10 DISK 5'' 1/4	45
TURBO	135	CLAVIER	70	Avec serrure	
SMITCH JOY	145	MONIT MONO	80	40 DISK 3'' 1/2	90
SPEED KING	130	MONIT COUL	90	50 DISK 3'' 1/2	90
PRO 5000	155	IMPRIMANTE	80	80 DISK 3'' 1/2	125
PROFESSIONNAL	149	MONIT + U.C.	140	100 DISK 5'' 1/4	125
TERMINATOR	159	+ Capot Clavier	150		
DISQUETTES 3''		DISQUETTES 3'' 1/2		DISQUETTES 5'' 1/4	
DF DD 19 F		DF DD 10 F		DF DD 4 F	
* par 100 : 18F l'unité		* par 100 : 9F l'unité		par 100 : 3,5F l'unité	

GRANDE BRADERIE
10 000 LOGICIELS A PRIX FOU FOU FOU

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

CONSOMMABLES TOUT A 100 F

RUBANS
MPS 801 (x2)
MPS 803 (x2)
CITIZEN 120D (x1)
STAR NL10 (x1)

DMP 2 ou 3000 (x2)
DISQUETTES
3'' 5F (x5)
3'' 1/2 DF DD (x10)

5'' 1/4 DF DD (x20)
K7 20 mn (x20)
1000 feuilles papier listing

IMPRIMANTES
INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR		CITIZEN		AMSTARD		DIVERS COULEUR	
NL 10	2650	120D	1850	DMP3160	2290	OKIMAT 20	2490
LC 10	2890	LSP 10	2790	LQ 500	3990	MPS 1500	3390
NB 2410	5990	MSP 15	4590	DMP 4000	3990	JX 720	16500

COLLECTIVITE
ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone ..... ALLO RACHEL 43.57.96.89
Par courrier ..... Bon de commande ci-dessous
Par minitel ..... 3615 code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

GAME 04/88

BON DE COMMANDE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon règlement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° ..... Date de validité .....
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT
Offre non cumulable avec toute autre offre

SEGA-NINTENDO : FAITES VOS JEUX !

Vous aimez les jeux sur consoles. Très bien. Ce qui ne veut pas dire que vous aimez TOUS les jeux sur consoles, loin de là... Les ludothèques Sega et Nintendo sont très différentes. Déterminez le type de joueur que vous pensez être. Et faites votre choix.

Soyons honnêtes : le « look » de la console, ses branchements, tous ces petits détails sur lesquels on peut pinailler, sont sans véritable importance. L'essentiel, ce sont les jeux proposés. Or, indépendamment de toute considération graphique ou sonore, les jeux de la Sega et de la Nintendo relèvent d'un esprit bien différent. Il suffit de lire attentivement le catalogue de chacune et de classer les jeux par catégories. Et on constate alors d'énormes différences...

Les sports

Nintendo privilégie les simulations sportives. Sept titres au total (plus deux, *Baseball* et *Football américain*, dont on ne sait s'ils seront importés en France), contre quatre chez Sega. Les sports Nintendo sont moins fouillés graphiquement que les Sega, mais leur principe d'action est le plus souvent beaucoup mieux dosé. Meilleur exemple : le football. On guide mieux l'équipe avec le foot Nintendo, la gestion des déplacements et des joueurs conduits par l'ordinateur est plus sûre. Le foot Sega est plus beau, mais reste assez imprécis, et se permet même quelques « bugs »...
Même remarque pour le catch : catch à quatre chez Sega, avec spectateurs, joueurs moustachus ou masqués, sorties de ring, prises spectaculaires, etc. Mais vous influez très peu sur l'action : c'est de l'esbrouffe ! Plus austère, le catch Nintendo est un vrai combat, où il ne dépend que de vous de coincer votre adversaire au tapis avec les prises les plus subtiles. Le tennis et le golf se tiennent. Le volleyball, une exclusivité Nintendo, est absolument remarquable.
Avantage : Nintendo.

Conduite

Nous avons regroupé dans cette rubrique les programmes de pilotage pur (voiture, moto, bicyclette, etc.). Là, Sega écrase Nintendo : quatre titres superbes, dont la vedette des jeux de café, le fabuleux *Out Run*, avec son fantastique graphisme, ses accélérations à vous couper le souffle, et ses paysages aussi idylliques que californiens. *World Grand Prix* (course de Formules 1) et *Hang-on* (course de motos, fournie avec la console) sont

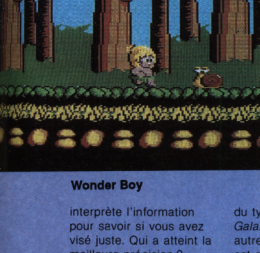
LES TITRES DE LA LUDOTHEQUE SUR CONSOLES

	SPORTS	CONDUITE	TIR PISTOLET	TIR	ARCADE AVENTURE	ACTION	COMBAT
SEGA	Super Tennis World Soccer Pro Wrestling (catch) Great Golf	Hang-on World Grand Prix Out Run Enduro Racer	Marksman Shooting Gangster Town Missile Defense 3D	Choplifter Transbot Astro Warrior Fantasy Zone Secret Command Space Harrier Action Fighter	Alex Kidd The Ninja Zillion Wonder Boys Quartet	Teddy Boy	Black Belt My Hero
NINTENDO	Pro Wrestling (catch) Slalom Volleyball Punch-out (boxe) Tennis Soccer (football) Golf	Mach Rider (moto) Excitebike (bicyclette acrobatique)	Duck Hunt Hogan's Alley Wild Gunman	Donkey Kong 3	Super Mario Bros.	Wrecking Crew Ice Climber Pinball Clu Clu Land Balloon Fight Donkey Kong Donkey Kong Junior Popeye	Kung-Fu Urban Champion

aussi parfaitement au point. A côté de telles réussites, *Mach Rider* (course moto avec tir), et *Excitebike* de Nintendo semblent bien modestes, et datent presque d'un autre âge. Bref, si vous voulez aiguiser vos réflexes et votre sens du pilotage, pas d'hésitation : Sega.

TIR avec pistolet

Les deux consoles disposent également d'un pistolet. La technologie est très semblable : l'avant du canon lit la lumière de l'écran et



Wonder Boy

interprète l'information pour savoir si vous avez visé juste. Qui a atteint la meilleure précision ? Mystère ! Nos testeurs sont en complet désaccord et se disputent encore sur le sujet… Les jeux Sega qui utilisent le pistolet sont par contre nettement plus complexes que les Nintendo. Par exemple, avec *Gangster Town*, vous exercez votre précision à travers des scènes successives et variées : poursuite en voiture, fusillade dans la rue, coup de feu au saloon, mitrailleur au

night club, règlement de compte sur les docks !.. Tandis que Nintendo ne propose qu'un jeu par cartouche, d'une simplicité primaire (simple tir aux canards, ou tir sur cibles, ou duel de cow-boys). Franchement, l'ensemble des cartouches de tir Nintendo ne vaut pas une seule des cartouches Sega !

TIR sans pistolet

Il s'agit cette fois des jeux où l'essentiel de l'action consiste à tirer « à l'intérieur de l'écran », du type *Space Invaders*, *Galaxian*, *Zaxxon* et autres. La comparaison est alors impossible : Nintendo n'offre qu'un seul titre dans ce style, *Donkey Kong 3*, sans grand intérêt. Du côté Sega, c'est la profusion, et la qualité. Notre préféré : *Fantasy Zone*, une épreuve de haute précision dans un univers de rêve où votre vaisseau est entouré d'amibes, d'éléphants volants, de papillons, et de mille autres bestioles qui surgissent de tous les côtés. Infernal. A signaler

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

36 15 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tel : (1) 43 57 48 20
Occasions et S.A.V 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tel : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS (sauf promos)

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau Modèle 1450
C 128 A2 128 K JANE - 128 K Clavier Azerty 2190
C 128 D A2 128 K JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571 3990
PC, demandez-nous les nouveaux prix

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- IMPRIMANTE
MPS 801 1300
MPS 1200 2290
- MONITEUR
1802 (40 col) 1990
1902 (80 col) 2790
- LECTEUR
K7 130 250
DISK 1541 1650
DISK 1571 2490
- GRAPHIQUE
TABLETTE KOALA PAD 1300
TABLETTE GRAPHISCOPE 990
CRAYON OPTIQUE 410
SOURIS 64 MAGIC MOUSE 480
SOURIS 128 550
- AUDIO
SOUND EXPANDER 1200
SOUND SAMPLER 850
CLAVIER SYNTHE 925
SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC 480
SYNTHE VOCAL VOICE MASTER 850
INTERFACE MIDI 350
- INTERFACE
CENTRONICS 890
IEE 1590
RS 232 650
- TELEMATIQUE
MODEM DTL DIGITELEC 1590
MODEM DTL + DIGITELEC 1990
EMULATEUR MINITEL 390
- VIDEO
DIGITALISEUR PRINT TECHNIK 1290
INTERFACE RVB-PAL 450
TUNER TELE 1390
- CARTOUCHES
CPM 390
POWER CARTRIDGE 470
GAME KILLER 150
FREEZE FRAME 450
EXTENTION MEMOIRE 256 K 1290

PROMO
C64N + lect. Disk 1541 + manette + 3 logiciels
2990 F

20 DISK 5" 1/4 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

CREDIT IMMEDIAT

LIBRAIRIE

- MICRO APPLICATION
TRUCS ET ASTUCES 99
DU COMMODORE 128 149
LE LIVRE DU CPM 149
LA BIBLE
DU COMMODORE 128 249
LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 179
PEEKS ET POKES DU C128 129
LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 149
TOME 2 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 149
TOME 1 149
ENTRETIEN ET REPARATION DU VIC 1541 149
JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER 129
- PSI
CLE POUR C64 110
CLE POUR C128 149
BASIC C128 149
COMPILUS SUR C128 249
102 PROGRAMME C64 120
102 PROGRAMME C128 120

LOGICIELS

- SUREAUTHIQUE
DATAMAT 350
TEXTOMAT 350
POWERPLAN 650
SWIFT 450
SWIFT K7 295
WIZARD 128 T190
VIRGULE SENOR 750
TURBO128 595
- GRAPHIQUE/MUSIQUE
SUPERPAINT 350
GAME MAKER 220
ART STUDIO 1 149/194
ADVANCED MUSIC SYSTEM 310
MUSIC STUDIO 188
- PROGRAMATION TRANSPERT
BASIC 64 350
OSFORD PASCAL N.C.
WOW 6.0 N.C.
DISC DISSECTOR 324
LOGO 595
BASIC 128 450
- EDUCATIFS
MAITREMOTS 190
ORTHOVIRGULES 190
ANGLAIS (N° 1 à N° 4) 190
ORTHO (N° 1 à N° 2) 190
GRAM (N° 1 à N° 6) 190
MATH° 1 à N° 2) 190
ALGEBRE (N° 1 à N° 2 190
MAITS SUP 190
MIMI 295
- NOUVEAUTES
BASEBALL 95/145
BLACK MAGIC 95/145
CHAMPIONSHIP WRESTLING 95/145
FIELDS OF FIRE 95/145
GAME OVER 95/145
GUNSLINGER 95/145
IKARI WARRIOR 89/129
INDIANA JONES 95/145
KILLED 95/145
DEAD 95/145
KNUCKLE BUSTER 95/145
MASTER OF UNIVERSE 95/145
NEMESIS 89/145
NINJA 95/145
QUARTET 95/145
RENEGADE 95/145
BLADE RUNNER 95/145
ROAD RUNNER 95/145
SARACON 95/145
SKY FOX 89/145
SPACE AND CO 95/145
SUBBATTLE SIMULATEUR 95-139
SUPER SOCCER 89/145
SWOLD SAMOURAI 95/145
TAI PAN 89/145
TEAM TEAM WRESTLING 95/145
TEMPLE OF TERROR 95/145
TRIVIAL 95/145
WONDERBOY 95-135
- HIT PARADE
ARCHON II 89/135
ARMY MOVES 89/145
BARBARIAN 95/135
BOMBJACK 2 89/129
COBRA 89/129
DOUBLE DUNGEONS 95/145
ENDURO RACER 95/145
FIST 2 95/129
GHOSTLET 95/145
GUNSHIP 145/195
INFILTRATOR 95/145

NOUVEAUTES

SUR TER... 720 ° 95/145
TOP... Rampage 95/145
TOP... Winter Polo 95/145
WOR... Master of the Universe 95/145
XEVI... Bomperts 98/149
AMER... Psycho Soldier 95/145
D'ANG... HMS Pegasus 95/145
BREA... Sons of Liberty 95/145
CRYST... Mini Putt 95/145
DESERT... Test Drive 95/145
DOUBLE... Jet 99/145
COUL... Chinese
HIGHLA...
KONAMI GOLF
JEUX SANS FRONTIERES
RAMBO
STREET HAWK
TENTH FRAME
THAI BOXING
UCHIMATA JUDO
YEAR KUNG FU II
ZORRO
MAGNIFIANT
SEVEN
HELICHOPPER
VERISCOPE
COLONIAL CONQUEST
CAPTAIN AMERICA
RINGS OF ZILFIN
ARKONE
RANGER
COMBAT SCHOOL
SPORT PACK
KYGAN
COMFUT IN VIETNAM

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 61

BOBSLEIGH

La dernière folie sportive

Disponible sur Amstrad CPC – Commodore – Spectrum

BOBSLEIGH – Une simulation spectaculaire d'un des sports les plus dangereux des Jeux Olympiques d'Hiver.

Entraînez votre équipe, peaufinez les réglages de votre bob et lancez-vous sur la piste pour un parcours sans faute.

Améliorez vos temps sur les différents parcours en recherchant les trajectoires optimales pour prendre de plus en plus de vitesse et vous finirez par vous qualifier pour l'épreuve ultime – les Jeux Olympiques d'Hiver.

Rejoignez l'équipe olympique et partez à la conquête de la médaille d'or.

Au-delà de la technologie de nos jours

ATF

En avance sur la technique moderne . . . . . ATF l'avion de chasse tactique perfectionné de Lockheed. Montez à bord de l'avion du siècle et engagez-vous sur le territoire ennemi. Attaquez ou éludez les forces ennemies en rasant le terrain en relief tridimensionnel. Engagez les systèmes perfectionnés à bord, preparez votre stratégie et rompez l'équilibre des forces à votre avantage.

ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeux tridimensionnels et de la stratégie militaire, lançant un défi sans parallèle. Etes-vous prêt? VOUS avez été choisi pour faire voler un ATF.

DIGITAL INTEGRATION

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 57 12. FAX: 93 42 51 12.

CONSOLES

aussi *Transbot*, une cartouche assez facile mais extrêmement variée, pour les plus jeunes. Et encore une nouvelle version stupéfiante d'un vieux classique : *Choplifter*, l'hélicoptère qui va délivrer des otages ! Avantage indiscutable : Sega.

Arcade/aventure

La catégorie la plus à la mode actuellement. Ce type de jeu vous demande de traverser une multitude d'écrans en utilisant toute votre adresse (combats, tirs, ou sauts, ou tout à la fois) et en recherchant au fur et à mesure des objets qui accroîtront votre pouvoir et vous permettront de mener à bien votre quête (souvent une princesse à délivrer...). Une fois de plus, le choix Sega est bien plus important que le choix Nintendo, qui ne propose qu'un titre, exceptionnel il est vrai : *Super Mario Bros.*, une cartouche passionnante, bourrée de trouvailles et d'astuces, une petite merveille. Mais *Zillion* (infiltration dans une base spatiale ennemie), *Alex Kidd* (aventures dans un monde fantaisiste et enfantin), ou *The Ninja* (un samouraï traversant une contrée hostile farcie de pillards et d'êtres magiques) méritent bien un petit détour du côté de la Sega. Conclusion : qualité égale chez les deux concurrents, mais avantage à la Sega pour le nombre. Attention : Nintendo devrait imporer trois nouveaux jeux d'arcade/aventure cette année. Alors, bientôt match nul ?

Action/plate-forme

Ce titre mystérieux regroupe pour nous tous les jeux d'action les plus divers, ne faisant appel ni au tir ni au pilotage, jeux de labyrinthe dans le style du *Pac-Man*, jeux de parcours comme *Load Runner* ou *Boulder Dash*... C'est la spécialité Nintendo : de grands classiques, comme la série des *Donkey Kong*, *Mario Brothers*, *Popeye*, qui ne datent pas d'hier mais qu'on retrouve avec plaisir ; des inédits, comme *Ice Climber* (escalade d'une montagne de glace), *Wrecking Crew* (cinquante écrans d'immeubles à démolir), et un excellent flipper vidéo (c'est rare !), *Pinball*. Un seul titre Sega, *Teddy Boy*... Mais quel jeu ! Une fois enfiché, il risque de mettre toutes vos autres cartouches au placard pour plusieurs mois ! Donc, avantage quand même à Nintendo (mais bon dieu, ce *Teddy Boy*, quel programme !!!).

Combat

Kung-Fu, ju-jitsu, ou bagarre de rue. *Black Belt*, de Sega, ravira les amateurs d'arts martiaux, *Kung-Fu*, de Nintendo, moins riche, leur fournira un complément d'entraînement. *My Hero* (Sega) et *Urban Champion* (Nintendo) vous entraîneront aux combats de rue les plus déloyaux, mais vraiment pas de quoi s'enthousiasmer. Une catégorie plutôt faiblarde pour les deux consoles. Match nul dans la médiocrité.

Moralité

Si vous préférez les simulations de sport et les jeux d'arcade et d'action classiques, la Nintendo est pour vous. Dans tous les autres cas, choisissez la Sega. Maintenant, vous savez à quoi vous en tenir !

Tous les prix sont TTC

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire 75011 PARIS Tel : (1) 43 57 48 20
Occasions et S.A.V. 2 rue Rampon 75011 PARIS Tel : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

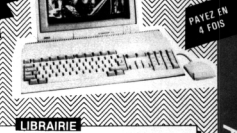
A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1081	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1081	26290

PERIPHERIQUES

- **LECTEUR INTERFACES**
  - A 1010 EXTERNE 3"1/2 2090
  - A 1020 EXTERNE 5"1/4 ..... NC
  - A 2010 INTERNE 3"1/2 1690
  - HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION 4400
  - HARD CARD 30 MEG (ID) 5200
  - PC EMULATOR (BRIDGES BOARD + 5"1/4) ..... 2088 / 5600
- **EXTENSIONS MEMOIRE**
  - A 501 (512 Ko AMIGA 500) 1095
  - A 2052 (2 MEGAS/AMIGA 2000) 3600
  - MEGABOARD 2 (2 MEGA/1000) 5845
- **GRAPHIQUES**
  - TABLETTE DIGITALISER KURTA A3 11730
  - TABLETTE EASYL 6000
  - GRAPHISCOPE 8 AMIGA 1690
  - TABLETTE A4 CRP 4600
  - CARTE VIDEO (A2032) 790
- **AUDIO**
  - FUTURE SOUND (DIGITALISEUR SON) 2295
  - INTERFACE MIDI 580
  - PRO MIDI STUDIO ..... NC
- **VIDEO**
  - DIGIVIEW 1995
  - CAMERA HV720 3350
  - OBJECTIF SCH 950
  - ZOOM COMMUNICAR 12,5/75 4450
  - STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS 1839
  - SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTO, EKTA, TRANSF.7 TUNER TV (TRANSFORME LE 32000
  - MONIT. EN TV1 1380
  - GENLOCK FOUR A500 6090
  - GENLOCK A8500 ..... NC
  - DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) 6000
- **TELEMATIQUE**
  - EMULATEUR FLAMITEL 1490
  - MODEM DTL3000 6400

10 DISK 3"1/2 DF DD 100 F

PROMO AMIGA 500 + moniteur A1084 + Tuner T.V. 7990 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- AMIGADOS MANUEL EN FRANCAIS 190
- AMIGADOS MANUAL 299
- AMIGADOS REFERENCE 149
- AMIGAWORLD 39
- AMAZING COMPUTING 39
- AMIGA APPLICATIONS 199
- AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK 299
- AMIGA SYSTEM GUIDE 199
- ADVANCED AMIGA BASIC 199
- BEGINNER'S GUIDE 199
- CLES POUR AMIGA 195
- TRUCS & ASTUCES 199
- TRUCS & ASTUCES (DISK) 120
- BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA 120
- AMIGA BASIC 249

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - MAXIPLAN 2099
  - SUPERBASE 990
  - TEXTCRAFT 790
  - PAGE SETTER F/ 1690
  - LASERSCRIPT 789
  - DIMAN 439
  - PROWRITE 1120
  - WORD PERFECT ..... NC
  - SUPERBASE PRO ..... NC
  - VIZAWRITE 1490
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - ANIMATOR 950
  - VIDEOSCAPE 3D 1549
  - AEGIS SONIX 790
  - AEGIS DRAW PLUS 1899
  - DELUXE PAINT 2 1059
  - DELUXE VIDEO 1.2 1059
  - DELUXE MUSIC 1059
  - MUSIC CONSTRUC 293
  - MUSIC STUDIO 399
  - STUDIO MAGIC 789
  - SCULPT 3D 899
  - BUTCHER 339
  - CAO 3D 1490
- **PROGRAMMATION TRANSFERT**
  - LATTICE C VER 4.0 1790
- **ARCADE**
  - KARATE KID 2 254
  - GOLDRUNNER 249
  - BABARIAN 235
  - DEMOLITION 100
  - PHALLANX 100
  - MARBLE MADNESS 259
  - CHALLENGER 100
  - CRUNCHER 233
  - ACTORY 110
  - SPACE BATTLE 119
- **STRATEGIE ACTION**
  - SHINO 390
  - SDI 349
  - DEFENDER OF THE CROWN 390
  - SHANGAI ..... NC
  - THE KING OF CHICAGO ..... NC
  - HOLLYWOOD POKER 202

NOUVEAUTES

ATF	290
ARKANOID	149
AMAS	249
RAMP	249
BORRO	249
CLIMATE	249
DEJA VU	349
UNIVERS	249
ROADWA	249
BALANCE	249
ULTIMA II	349
ALIENS FRI	249
LAND OF LI	249
GARDS	249
BLACK CAUL	249
PHANTASY II	349
Silver	290
Strip Poker	149
Pool of Radiance	290
Mercenary Flipper	149
Borrow Dollars	249
Dark Castle	249
Brothers Games	249
Wanderer Europe	249
Wanderer Japan	249
Sentinel	249
Crazy Cars	249
Arkanoid	249
Garrison	249
Terrorist	249

- **SIMULATION**
  - WORLD GAMES 349
  - HARDBALL 249
  - LEADERBOARD 309
  - TENTH FRAME ..... NC
  - CHESSMASTER 2000 349
  - BASEBALL EA 407
  - FLIGHT SIMULATOR II 409
  - JET ..... NC
  - SCENARY DISK 11 237
  - SCENARY DISK 11 237
  - SILENT SERVICE 249

CREDIT CRLS IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 61

BIENTÔT SUR VOS ECRANS

Janvier : on pourrait croire que les éditeurs reprennent leur souffle après les fêtes et arrêtent momentanément leur production. Eh bien non ! Les jeux continuent d'arriver par paquets entiers sur nos bureaux encombrés. Si on ne peut plus se fier à la « trêve des confiseurs », qui croire désormais, hein, je vous le demande ?

Space Ranger

Un logiciel drôle et agréable à jouer. *Le Ranger de l'espace* est un homme équipé de fusées personnelles qui lui permettent de se déplacer à quelques mètres du sol. Son but est de sauver des bébés dinosaures, des chevaux volants, des grenouilles etc., que d'ignobles extras-terrestres transfèrent dans leurs vaisseaux... Mastertronic.

Buggy Boy

Buggy Boy est une simulation automobile tirée d'un jeu d'arcade du même nom. Un buggy (il faut bien justifier le titre) doit joindre l'arrivée d'une étape parsemée d'embûches. En effet, la route est jonchée de barrières, de bidons ou de tonneaux, d'arbres, de rochers et maints autres objets hétéroclites. Elite.

Han d'Islande

Livré avec une cassette audio tirée des émissions de France-Culture, le logiciel est un jeu d'aventure. *Han d'Islande* est tiré du célèbre roman de Victor Hugo. L'histoire se passe en Norvège au XVIIIe siècle. Une superbe jeune fille est emprisonnée avec son père faussement accusé de crime contre l'état. Ordener (pas Yvette) fougueux chevalier amoureux de la belle, tentera tout pour la délivrer. A suivre... Loriciels.

Demoniac

Demoniac est bien le mot. Ce logiciel d'arcade propose près d'une centaine de salles à travers lesquelles le joueur aura toutes les chances d'y laisser sa chemise et jusqu'à ses os. Le logiciel propose d'autre part un atelier de construction de nouvelles salles. Les murs y sont représentés par des os de toutes les formes et de toutes sections... Softbook.

Colossus Bridge & Colossus Mah Jong

Après *Colossus Chess*, CDS Software récidive avec des nouveaux jeux

LOGICIELS	ST	CPC	C64	PC	SPEC	THOM	AMI	EDITEURS
ACE OF ACES			PARU	FEV				US GOLD
ALTERNATIVE WORLDS GAMES	FEV	FEV	PARU		PARU			OCEAN
ARMY MOVES	FEV	PARU	PARU		PARU		FEV	IMAGINE
ATHENA 3	PARU	PARU	PARU		PARU			OCEAN
BARD'S TALE	PARU		PARU				PARU	ELECTRONIC ARTS
BECLAM		PARU	PARU		PARU			GO !
BLOOD VALLEY	FEV	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
BOBSLEIGH		PARU	PARU		PARU			DIGITAL INTEGRATION
CALIFORNIA GAMES	FEV	PARU	PARU		PARU		FEV	EPYX
CAPTAIN AMERICA	FEV	PARU	PARU		PARU			GO !
CHARLIE CHAPLIN	FEV	FEV	FEV		FEV			US GOLD
COMBAT SCHOOL	FEV	PARU	PARU		PARU		FEV	IMAGINE
COSMIC CAUSEWAY		PARU	PARU		PARU			GREMLIN GRAPHIC
CRASH GARRET	PARU	PARU		PARU				ERE
CRYSOR	FEV	PARU	PARU	PARU	PARU			OCEAN
DEFENDER OF THE CROWN	PARU						PARU	MINDSCAPE
DEFLECTOR	FEV	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
DEMONIAC	PARU							SOFTBOOK
ECO	PARU						FEV	IMAGINE
E.X.I.T	FEV	PARU		FEV				UBI SOFT
FLASH POINT		JAN	JAN		JAN			OCEAN
FORTERESSE	FEV	PARU		PARU				LORICIELS
GAUNTLET II	FEV	PARU	PARU		PARU			US GOLD
GRYZOR	FEV	PARU	PARU		PARU			OCEAN
HAN D'ISLANDE		PARU						LORICIELS
HUNT FOR THE RED OCTOBER	PARU						PARU	ARGUS PRESS
IMPOSSIBLE MISSION II	FEV	JAN	JAN		JAN			US GOLD
INFILTRATOR II	JAN	JAN	JAN		JAN			US GOLD
IZNOGOUD	PARU	PARU		PARU		PARU		INFOGRAMES
L'ANGE DE CRISTAL	JAN	PARU		JAN				ERE
L'ANNEAU DE SANGARA	PARU	PARU		PARU				UBI SOFT
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	PARU	FEV					FEV	ERE
L'OEIL DE SET	PARU	PARU		PARU				UBI SOFT
LA CHOSE DE GROTEMBURG	FEV	PARU		JAN				UBI SOFT
LA MARQUE JAUNE	FEV	JAN		JAN		JAN		COBRA SOFT
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN		PARU	PARU		PARU			MASTERTRONIC
LASER TAG	FEV	JAN	JAN		JAN			GO !
LES DIEUX DE LA MER	JAN	PARU		JAN		PARU		INFOGRAMES
LES RIPOUX	PARU	PARU		FEV		PARU		COBRA SOFT
MAD BALLS		PARU	PARU		PARU			OCEAN
MASK III		FEV	FEV		FEV			GREMLIN
MASTER OF THE UNIVERSE	FEV	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
MEWILD	PARU	FEV		PARU		PARU		CONTEL VISION
NEBULUS	FEV	FEV	PARU		PARU			HEWSON
NORTHSTAR	FEV	FEV	JAN		JAN			GREMLIN
OUT RUN	FEV	PARU	PARU		PARU			US GOLD
OXPHAR		PARU				PARU		ERE
PAPA MAMAN A ATOME ET MOI		PARU				PARU		FREE GAME BLOT
PEUR SUR AMITY VILLE	FEV	PARU		JAN				UBI SOFT
PHANTYS		JAN	JAN		JAN			OCEAN
PHANTOM CLUB		PARU	PARU		PARU			OCEAN
PHARAON	FEV	PARU		PARU				LORICIELS
PHOENIX	PARU							ERE
PLATOON	FEV	JAN	JAN		JAN		FEV	OCEAN
PSYCHO SOLDIER		PARU	PARU		PARU			OCEAN
QIN		PARU						ERE
QUAD		PARU		JAN		PARU		MICRODS
RAM-RAMA	PARU	PARU	PARU		PARU			HEWSON
RASTAN		PARU	PARU		PARU			OCEAN
ROLLING THUNDER	FEV	JAN	JAN		JAN		FEV	US GOLD
RYGAR		JAN	JAN		JAN			US GOLD
SHACKLED		JAN	JAN		JAN			GO !
SIDE ARMS		FEV	FEV		FEV			GO !
SPOOK SCHOOL		PARU	PARU		PARU			MASTERTRONIC
STAR LORD				PARU				SOFTBOOK
STREET SPORTS BASEBALL	JAN	PARU	PARU		PARU			EPYX
SUPER SKI		PARU						MICRODS
TEST DRIVE	FEV		JAN	JAN			JAN	ACCOLADE
TOUR DE FORCE	FEV	JAN	PARU		JAN			GREMLIN
TRANTOR	FEV	PARU	PARU		PARU			GO !
TURLOGH LE RODEUR	PARU	PARU				1988		COBRA SOFT
VENOM STRIKE S		FEV	FEV		FEV			OCEAN
VICTORY ROAD		JAN	JAN		JAN			OCEAN
WATER POLO		PARU	PARU		PARU			GREMLIN
WHERE TIME STOOD STILL		FEV	FEV		FEV			OCEAN
WIZARD WARZ	FEV	JAN	JAN		JAN			GO !
WIZBALL	PARU			FEV			FEV	OCEAN

de réflexion : bridge et mah jong. La trilogie des must en la matière est maintenant complète. D'orient en occident en passant par l'Inde et l'Oural, de nouvelles générations de champions vont pouvoir éclore grâce à l'informatique... CDS Software.

Beat it

« Bonjour ! Je me présente. Je m'appelle Rockin' Rodney. J'ai pour mission de collecter de nouveaux sons ». Vous êtes ce Rockin'. Vous évoluerez dans un monde très coloré. *Beat it* est la suite des aventures de Rockin' qu'on a vu dans *Jammin* (jeu sorti voilà au moins trois ans). Ce soft est amusant et possède de bonnes qualités graphiques et sonores.
Beat it est un bon jeu qui nous change un peu des Rambo et compagnie.

Street Hassle

Tout comme Rambo dans ses aventures guerrières, vous devez éliminez les « méchants » de la ville. Vous possédez une panoplie de coups plutôt efficaces (vous voyez ce que je veux dire ?). Voilà encore un jeu violent qui risque de répugner les âmes sages. Malgré le manque d'originalité, le soft est très prenant. Les graphismes sont dignes de *Margerin* et l'animatior est assez réussie. Encore un bon jeu pour s'éclater entre copains.

Star Lord

Voilà plus de deux siècles, que les fanatiques Onyxis.tentent (VDK 3) d'envahir sans succès le système galactique Hira, fief de la dynastie Hirata.
Aujourd'hui est un grand jour, vous allez enfin succéder à votre père à

Water-Polo

Les sports nautiques sont généralement peu connus car rarement développés par les médias. Le water-polo fait partie de celui-ci. Comme le titre l'indique, ce logiciel vous transporte dans le monde oh combien merveilleux des piscines (mais qu'est-ce que je chante ?) où se déroulent la plupart des matchs de water-polo. En voilà une idée qu'elle est bonne. Malheureusement, la réalisation n'est pas à la hauteur de l'originalité du soft... Gremlin Graphics

Pubpool

La pub sur la jaquette annonce : « Prenez un nouveau départ dans la vie ». Ah oui et comment ? En bien en jouant tout simplement au billard bien sûr (je n'y aurai pas pensé tout seul !). Mais pas n'importe lequel. Sur un billard hexagonal ! Dans chaque coin (chaque sommet d'angle), il y a un trou, six trous donc en tout ! Jouez seul contre l'ordinateur ou contre un partenaire de vos amis... Mastertronic.

La chose de Grotemburg

Pourquoi la terreur s'est-elle abattue sur le village de Sadiphinrol pourtant si paisible auparavant ? Pourquoi ses habitants meurent-ils les uns après les autres en cascade ? Qui est cet assassin étrange qui frappe sauvagement la nuit ? Voici en bref trois questions auxquelles le joueur devra commencer par trouver des réponses au risque d'être lui-même la prochaine victime.
Ubi Soft.

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire : 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.92.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

ADRIEL

UNITES CENTRALES

520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF 2990
520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM 125 5490
1040 STF M. UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM 125 5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 7490
Mega ST2 UC 2 Mo Ram 1 lect disk 3" 1/2 DF + Mon. mono 11800
Mega ST4 UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono 15300
Mega laser 2 UC ST2M + Imp laser SLM 804 24800
Mega laser 4 UC ST4M + Imp laser SLM 804 28400

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- LECTEURS
  - DISK 500Ko 3"1/2 SF 354 1590
  - DISK 1 Mo 3"1/2 SF 314 1990
  - DISK DUR 20Mo SH 204 4990
  - DISK 1 Mo 3"1/2 CUMANA 1590
  - DISK 1Mo 5"1/4 CUMANA 2400
- IMPRIMANTES
  - MATRICIEL SM 804 1990
  - LASER SLM 804 14100
- MONITEUR
  - MONOCHROME HR SM 124 1490
  - COULEUR BRET MR SM 1425 2990
- VIDEO
  - DIGITALISEUR REALTISER 1700-
  - DIGILATISEUR PRO 87 ..... 2900 +
  - GENLOCKER ..... NC
  - CAMERA 3350
  - ZOOM 4450
  - STATIF 1839
  - TUNER TELE 1350
  - HANDY SCANNER 3990
- GRAPHIQUE
  - TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
  - TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730
- AUDIO
  - DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
  - ST REPLAY 800
- INTERFACE
  - REAL TIME CLOCK 455
  - EXTENSION MEMOIRE 512K 990
  - EMULATEUR MAC 1800
  - OSCILLOSCOPE 1990
  - PROG D EPROM 1990
  - INVERS MONITEUR MONO COUL 250
  - FREE BOOT 479
- TELEMATIQUE
  - MODEM 1990
  - EMULATEUR MINITEL 750
- CABLES
  - IMPRIMANTE 150
  - PERITEL 150
  - MINITEL 150
  - RALLONGE JOYSTICK 100

10 DISK 3"1/2 DF DD 100 F

PROMO ATARI 520 STF + moniteur couleur 1425 + Tuner T.V. 6290 F.

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- MICRO APPLICATION
  - LIVRE DU ST BASIC 149
  - DU BASIC AU C 149
  - BIBLE ATARI S.T 249
  - DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
  - LIVRE DU GEM 179
  - LIVRE GFA BASIC 199
  - GFA BASIC
    - DISKETTE 319
    - GRAPHISME 3D 179
  - GRAPHISMES ET SON 149
  - LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
  - LIVRE LECTEUR DISK 179
  - LIVRE LECTEUR DISK
    - DISKETTE 299
  - LIVRE DU LOGO 149
  - PEEKS ET POKES 129
  - TRUCS ET ASTUCES 149
- PSI
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME I
  - SYSTEME DE BASE 295
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
  - GEM 285
  - C SUR ATARI ST 165
  - 3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210

LOGICIELS

- PROFESSIONNELS
  - HABAWRITER 1 390
  - HABAWRITER II 895
  - TEXTOMAT 450
  - WORDSTAR 1200
  - DBASE II 1200
  - DATAMAT 450
  - LASERBASE 890
  - DIMAN 1500
  - HABADESK 740
  - HABA SOLUTION 490
  - HDBASE 1100
  - HIPPO CONCEPT 990
  - VIP 1490
  - TYPESETTER 410
  - PLATINE ST 1450
  - TEXT DESIGN 395
  - HIPPO PIXEL 319
  - COLOR EDITOR 395
  - L'EXPERT ..... NC
  - HIPPO ALMANACH 390
  - PUBLISHING PARTNER 1450
  - SUPERBASE 990
  - BECKER TEXT 750
  - MUSIQUE
    - MUSIC STUDIO 260
  - PRO 24 STEINBERG 2490
  - MASTER SCORE 990
  - ST STUDIO 600
  - SOUNDWAVE 1500
  - EZTRACK 650
  - CZ ORDER 990
  - DX ANDROID 1990
- JEUX
  - BARBARIAN 240
  - FLIGHT SIMULATORZ 430
  - SCENARY DISK N7/11 230
  - GAUNTLET 250
  - WINTER OLYMPIAD 88
  - SUPER SPRINT 250
  - LAS VEGAS 100
  - KARTING 100
  - CLEVER AND SMART 230
  - MICRO LEAGUE WRESTTING 990
  - ODJE 207
  - TANGLEWOOD 355
  - MACH 3 250
  - 310 GALAX 210
  - STAR WARS 210
  - BUBBLE GHOST 200
  - SKY FIGHTER 195
  - SPACE PORT 195
  - ADDICTA BULL 220
  - STAR TRECK 250
  - RINGS OF ZILFIN 350
  - ROADWAR 2000 350

NOUVEAUTES
Police Quest 395
The Land of the Lounge Lizards 245
Masque + ... 250
Phantasie 250
Space Quest II 265
Crash Garett 350
Mandius 250
Mata Ya 215
Trivial Pursuit 215
Ecs 215
Frost Byte 250
Backlash 195
Nawilo 140
Jump Jet 215
Catch 23 250
Play Box 250
Bluebert 250
Les Passagers du Vent 295
La Mescalite 305
Wicked 195
Livingstone 250
Trivial Chimera 250

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 61

LA CARTOUCHE SYNTHETISEUR KONAMI POUR MSX : UNE MERVEILLE !

« Ah bon ! une cartouche « Synthétiseur ! », encore une de ces choses prétentieuses parées d'un mot ronflant, comme il y en a tant, me suis-je dit. Je la branche sur un MSX-1 (ou 2 au choix), page de présentation, c'est joli, oui, suivante ! Figuration d'un synthétiseur numérique, décors ressemblants, non c'est sérieux ! ? J'écoute parmi les seize sons préréglés, le résultat de cette synthèse. Ça marche, je n'entends pas de vague combinaison de signaux carrés des trois voix du P.S.G. MSX, mais des sons originaux et enfin garnis d'harmoniques pairs (caractéristiques des timbres agréables à l'oreille). Intrigué, j'emporte l'objet dans mon antre.

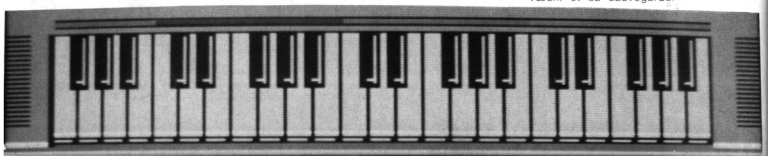
Pas de menu, l'accès aux fonctions (9) est réalisé par les touches du même nom, constamment affichées en bas de l'écran, facile. L'une d'elle, provocante, propose une onde sinusoïdale. Impossible pour le générateur de son interne d'un MSX, l'oreille est suprise et l'oscilloscope radical, c'est bien une onde sinusoïdale (onde pure), pas celle de l'enveloppe, non il s'agit bien du signal entendu.

Ouah ! Et dis toi, comment tu fais, y'a un truc, cette cartouche aux airs innocents, elle cache un circuit spécifique, et pas seulement un programme, hein, dis ? « Edition de l'onde », je me lance, la proposition est osée, avec les touches curseurs, je dessine à volonté, selon des pas réglables (16, 32, 64), la forme d'onde de mes rêves (elle existe, je l'ai entendue), l'écran de l'oscillo, imperturbable reproduit celui du moniteur. J'entends le signal que je viens de dessiner, si !, si ! J'avais déjà réalisé un tel prodige ! C'était avec l'UPIC de Iannis Xénakis. Dessiner sur une planche et entendre le résultat, vision (pardon, audition) inaccessible (financièrement, bien sûr, c'était cet outil de synthèse ou une villa au bord de l'eau, le choix radical !). Là dans ma main pour trois francs six sous, la même chose !? Enfin presque, le concept est là.

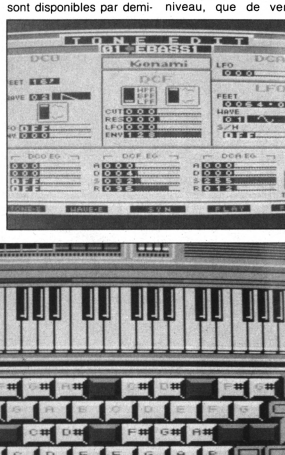
Oui, alors la qualité du son ? Elle est bonne merci ! Il faut brancher l'ordinateur sur un bon ampli. Pas de bruit de fond, lorsque non activé : il y a même un « noise gate ». Synthèse numérique oblige il y a du bruit... d'échantillonnage (8/10 kilo-hertz, peut-être) sur 8 bits (256 pas en amplitude), il y a du chahut dans le lointain, des partiels dits inharmoniques colorent le résultat, d'ailleurs écoutez bien votre DX7, c'est plus faible mais c'est là. Difficile la conversion numérique/analogique, et ici le lissage de la courbe fait un peu l'escalier. Voilà pour les failles, quelques compromis, mais le résultat est là et sans concurrence : j'ai cherché mais personne d'autre-il-a-osé (MSX ou concurrents).

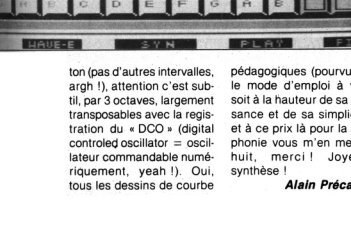
Si l'écoute d'une simple courbe est instantanée, le résultat une fois intégré dans votre « synthétiseur numérique » peut être soumis à trois enveloppes (hauteur par « DCO », timbre « DCF », intensité « DCA », si ! si !), tout y est et le calcul se complique, il faut laisser œuvrer l'ordinateur, il concocte la résultante. Ce n'est pas un gros système parti pour une heure de calcul : quelques secondes, une minute lui suffisent et monsieur Konami gentil et plein d'humour a prévu une animation émouvante pour patienter.

Affichage des sons en mémoire ou créés, sauvegarde des paramètres de ceux-ci sur disquette ou cassette. Réglage et agencement du clavier de l'ordinateur pour installer le clavier (d'accordéon) de vos vœux. et sa sauvegarde.



Pour éviter les longues attentes de calcul, sauvegarde aussi des courbes échantillonnées (plutôt avec un lecteur de disquette... rapidité). Enfin sortie imprimante pour toutes les pages, dont le détail chiffré (en fin d'impression) pour la page « édition de l'onde ».
Non, il n'y a pas d'accès MIDI, non, il n'est pas polyphonique, non, il ne fait pas le café, ni n'enregistre de séquence. Son principe de synthèse est sophistiqué, c'est simplement beaucoup de travail pour l'ordinateur !..., et compromet les mises en scène habituelles. Oui, toutes les hauteurs sont disponibles par demi-





ton (pas d'autres intervalles, argh !), attention c'est subtil, par 3 octaves, largement transposables avec la registration du « DCO » (digital controled oscillator = oscillateur commandable numériquement, yeah !). Oui, tous les dessins de courbe ne sont pas également intéressants et il faudra bien faire un effort pour comprendre quoi vaut quoi, ce sera plus difficile que de se contenter d'un réglage : grave/aigu. Oui, les curieux, eux, feront des pas de géant en acoustique musicale et disposeront de sonorités inconnues des autres systèmes de synthèse (par ex. la modulation de fréquence...). Oui, c'est un vrai synthétiseur, pour faire de la vraie synthèse et c'est comme ça que je les aime.
Le synthétiseur Konami n'est pas parfait, certes, mais quelle ouverture sur les systèmes de haut niveau, que de vertues pédagogiques (pourvu que le mode d'emploi à venir soit à la hauteur de sa puissance et de sa simplicité), et à ce prix là pour la polyphonie vous m'en mettrez huit, merci ! Joyeuse synthèse !

Alain Précateur

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE
A.M.I.E.
Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tel : - (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tel : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00
ADREE

UNITES CENTRALES

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

CPC 464 M Lecteur K7 Moniteur Mono 1990
CPC 464 C Lecteur K7 Moniteur Couleur 2990
CPC 6128 M Lecteur Disk Moniteur Mono 2990
CPC 6128 C Lecteur Disk Moniteur Couleur 3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

• EXTENSION MEMOIRE		RALLONGE 464	130
64 K RAM DK' TRONICS	490	RALLONGE 6128	160
256 K RAM	990	PERITEL	150
256 K SILICON DISK	990	CENTRONICS	150
• INTERFACES		CABLE MAGNETO	70
RS 232	590		
ADAPTATEUR MP1	390	• GRAPHIQUE - VIDEO	
ADAPTATEUR MP2	490	TABLETTE GRAPHIQUE	
MULTIFACE II	570	GRAPHSCRIPT	990
• TELEMATIQUE		CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM DTL 2000	1590	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
MODEM DTL 2000 +	1990	SCANNER COULEUR	1990
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	TUNER TELE	1390
• LECTEURS/IMPRIMANTES		DIGITALISEUR VIDEO	990
CASSETTE	300	SOURIS AMX	690
DISQUE DD1	1690		
DISQUE FD1	1590	• AUDIO	
DMP 2000	1690	SYNTHETISEUR VOCAL	540
• CABLES		SYNTHETISEUR MUSICAL	980
DOUBLEUR		CLAVIER MUSICAL	1350
JOYSTICK	100	DIGITAL DRUM	370
		INTERFACE MIDI	900

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

• MICRO APPLICATION		• PSI		• SYBEX	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE		JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	115	3D REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	3D ACTION	98
LA BIBLE		AMSTRADIEN FAMILLE	120	+ PROGRAMME	108
DU PROGRAMMEUR	249	GUIDE POUR		PROGRAMMES	82
LE LANGAGE		L'AMSTRAD*	140	PROGRAM	
MACHINE	129	TURBO PASCAL	135	EN ASSEMBL	106
GRAPHISME ET SON	129	CPM PLUS	100	CPM PLUS	148
PEEKS ET POKES	99	ASSEMBLEUR	105	CPM 2.2	128
LIVRE DU		BASIC	100	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	BASIC PLUS	100	DU GRAPHISME	108
LE LIVRE DU CPM	149	GRAPHISME	100	GUIDE DU CPM	148
LA BIBLE DU 6128	199	EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU BASIC	128

LOGICIELS

• EDUCATIF		MASK	95/139	ROAD RUNNER	95/145
ALGEBRE	195/220	TUER N'EST PAS		SAMOURAI	
EQUATION		JOUER	95/139	TRILOGY	89/139
EQUATION	195/220	FREEDY HARDEST	95/139	STAR RAIDER	95/145
MOTS CROISES	195/220	GUNSLINGER	95/139	TANK	89/139
DEMONSTRATION		TEMPLIER		THE PAWN	/189
GEOMETRE	195/220	D'ORVEN	95/139	ULTRON 1	
ORTHOGRAPHE	195/220	COBRA	95/139	WIZBALL	89/139
CARTE DE FRANCE	195/220	MISSION	95/139	WONDER BOY	95/145
CARTE D'EUROPE	195/220	LE MAITRE DES		• SOCIETE	
• GRAPHISME/MUSIC		AMES	95/139	CHIFFRES ET DES	
SUPER PAINT	390	GAME OVER	95/139	LETTRES	
DR DRAW	649	MASQUE	95/139	MONOPOLY	
AMX PAGE MAKER	600	LES RIPOUX	95/139		
ADVANCED MUSIC	350	ARMY MOVE	89/139		
		BARBARIAN	95/139		
• ARCADE/AVENTURE		BLACK MAGIC	95/139		
KYGAR	95/145	COMBAT SHA	95/139		
720°	95/156	CRAFTON UNK	135/195		
GAUNTLET II	145	DUNGEON	95/145		
FRANKENSTEIN	189	FAIRES MADER	135/195		
XOR	92/139	FLASH	89/139		
MANDESCATS	92/139	INDIANA JONES	95/139		
SUPER SPRINT	145	KILLED UNTIL D.	95/145		
PHARAON	105/155	LAST MISSION	135/195		
LIVE AMMO	119/189	LIVING STONE	135/195		
BIVOUAC	155	MAG MAX	89/139		
SOLOMON KEY	95/139	MARCHE			
LE NIVEAU DE ZEN		A L'OMBRE	145/195		
AMX	95/139	MANHATTAN	125/-		
TAI PAN	95/139	MASTER			
CAUDRON	95/139	OF UNIVERS	95/145		
RENEGATE	95/139	MUTANTS	89/139		
PIRATES	95/139	NINJA	95/145		
BLUE BERRY	95/139	PROHIBITION	120/195		
ROBINSON		QUARTET	95/145		
CRUSOE	95/139				

NOUVEAUTES
Beleslegh 89/139
Bomberman 89/139
Rompetris 89/139
Super Trio 89/145
Captain W.S. 89/139
Andy Capp Hi 89/145
Andy Capp Ult. 89/145
Exile 105/155
Impossible Mission 105/155
Phantis Noir 105/155
Orchestre de Jazz 105/155
Le Chaos de Strangelore 109
Bubble Bobble 139
Birdie Throw 139
Soul Maronne 139
Supercup 99/139
Unagood 139
GRAND CALIBRE 114/159

Liste non exhaustive

CREDIT CREDIT IMMEDIAT

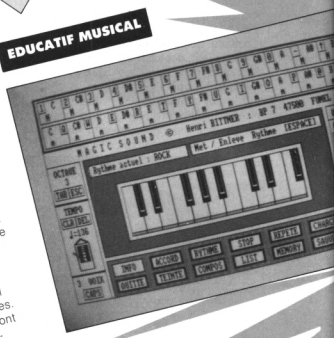
Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 61

MAGIC SOUND

CPC

EDUCATIF MUSICAL



Il n'est pas donné à tout le monde de connaître le solfège, ainsi que les lois mystérieuses du rythme et de l'harmonie. Dans notre beau pays, pourtant fier de sa culture, de telles disciplines « artistiques » n'ont guère l'estime de notre ministère de l'Education Nationale, à en croire les maigres horaires réservés aux « cours » de musique. Dommage ! Sur micro-ordinateur, l'envie légitime de se faire malgré tout plaisir, butte la plupart du temps sur la connaissance des règles fondamentales nécessaires au maniement des logiciels musicaux. Avec Magic *sound* au diable l'élitisme et vive la démocratie !

C'est tout prêt, y a plus qu'à

Toutes les commandes disponibles tiennent en un seul écran, où viendront se superposer les fenêtres optionnelles. Trônant au beau milieu, un petit clavier de piano d'environ un octave et demi, ne demande qu'à être tripoté par l'intermédiaire des touches de votre Amstrad. D'emblée, on peut jouer/enregistrer en temps réel, avec un son sympa à concurrence de trois voix simultanées. Selon l'option choisie, deux de ces dernières seront occupées par les accords, la batterie ou la basse.

A gauche dudit clavier, un métronome donne le tempo. A droite, trois curseurs règlent le volume de chacune des voix. Au-dessus, figurent les touches auxquelles sont attribués les accords arpégés fondamentaux majeurs/mineurs, mais de plus sophistiqués sont accessibles (mineur septième, quinte diminuée, etc.). Huit augmentée, etc.). Huit types d'enveloppes de volume et de ton judicieusement élaborées, sont gracieusement offerts. La boîte à rythme, qu'il est possible de programmer en séquences, propose neuf accompagnements de base (rock, bossa nova, slow, etc.). En listant chaque canal, on peut modifier ou écrire pas à pas une composition. Le séquenceur plutôt sympa (2000 notes), accepte jusqu'à neuf séquences par canal pouvant être répétées. Les compositions sont réutilisables « sous-interruption » dans vos programmes, moyennant le chargement préalable d'une route de Magic *sound* et le chargement/exécution de l'œuvre par les simples commandes LOAD et CALL.

Inutile de détailler plus avant ce logiciel très facile à utiliser et totalement convaincant, même pour un musicien averti. Les thèmes de démonstration sont là pour vous persuader de sa magie...

Jean-Claude Paulin

VOUDOU GAME MACHINE

Livrable directement franco de port. Joindre Henri BITTNER, B.P. 7, 47500 FUMEL - Tél. : 53 71 82 67.

L'ECHO DES ARCADES

Les fêtes de fin d'année (je parle bien sûr de l'année dernière) ont sûrement été pour vous l'occasion de remplir plus ou moins copieusement votre porte-monnaie... Alors apprêtez-vous à le vider encore plus vite qu'il ne s'est rempli, car les nouveautés fleurissent, ce mois-ci.

TAÏTO, LA CHASSE EST OUVERTE

News

Les adaptations des jeux de café sur micro-ordinateurs marchent très fort ces temps-ci. Plusieurs sont encore annoncées, notamment par US Gold – *Rolling Tunder* (Atari Games) et *Road Blaster* (Atari Games) pour ne citer qu'eux – sont les deux prochains sur la liste. D'autres suivront. S'ils sont d'aussi bonne facture (hum) que *Rygar*, ça va promettre...

Une salle de jeux est composée de jeux vidéo certes, mais aussi de flippers. Nous allons donc dorénavant vous en parler dans l'Echo des Arcades. Alors en plus de l'article spécial flippers de ce mois-ci, j'ai le plaisir de vous annoncer que dès le mois prochain, une rubrique « Shoot Again » sera ouverte dans l'Echo. A suivre...

Le nouveau super jeu Sega est un simulateur de combat aérien. Aux commandes d'un super zinc (je sais pas lequel, mais c'en est un qui existe vraiment), le joueur doit aller le plus loin possible, détruire le plus d'ennemis possible, et faire le plus haut score possible. Si c'est possible. Ça s'appelle *After Burner II*, et c'est carrément génial. Bientôt dans l'Echo des Arcades.

Qu'est-ce qui ressemble beaucoup à *Arkanoid* mais n'est pas *Arkanoid* ? Réponse : *Arkanoid 2*. Taïto a en effet sorti une suite à son super casse-brique. Les deux versions sont tellement identiques que personne ne s'en était rendu compte. Pourtant, *Arkanoid 2* est sorti depuis déjà presque six mois.

Savez-vous pourquoi dans toutes les salles de jeux on trouve encore des *Pac Man*, *Galaxian* et autres *Dig Dug* ? Non pas pour faire plaisir aux vieux nostalgiques, mais parce que ces jeux de l'antiquité font partie de ceux qui rapportent encore le plus dans une salle. Incroyable, non ?

Crédits

Fait étrange s'il en est, c'est Taïto qui va occuper toute la rubrique ce mois-ci. Le constructeur japonais a en effet fait très fort, puisque pas moins de cinq nouveaux jeux Taïto sont d'ores et déjà disponibles (on s'en contentera de trois pour ce mois-ci. OK ?). Son plus féroce concurrent, Sega, est un petit peu en reste. Mais connaissant la rivalité existant entre les deux nippons, je me surprends à penser que sous peu, nous devrions avoir un jeu Sega à nous mettre sous la dent...

OPERATION WOLF-TAÏTO

De l'arcade pure et simple, voilà ce qu'est *Operation Wolf*. Le jeu reprend un principe qui avait fait fureur

voici déjà quelques temps : celui du jeu de tir avec un « véritable » fusil. Sauf que,

dans le cas présent, le fusil a évolué en fusil mitrailleur et lance-roquettes.
Super Rambo, vous devez partir délivrer des otages retenus dans des camps ennemis. Vous devez vous en sortir seul face à une armée entière, armée jusqu'aux dents et super bien équipée : chars, autos blindées, hélicoptères... Profitez-en que vous descendez un max d'ennemis pour leur piquer leurs munitions, car en cas de panne sèche, vous irez rejoindre ceux que vous devez délivrer. Attention également à ne pas vous faire tuer, et à ne pas toucher les civils qui traînent dans le camp. A part ça, c'est un jeu hyper facile (hum).

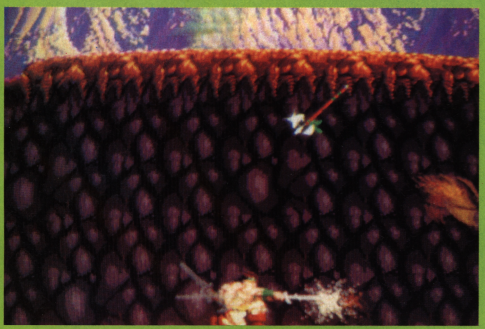
TOP SPEED - TAÏTO

Après *Le Mans* de Konami, la réponse de Taïto à l'*OutRun* de Sega se nomme *Top Speed*. But du jeu hyper simple : au volant d'une voiture, aller le plus loin possible sur un circuit aux mille pièges et dangers, tout en évitant, bien sûr, les autres véhicules qui peuvent vous barrer la route. Aux sonorités d'une musique superbe, qu'on croirait une digitalisation tellement elle est bien faite, ce jeu est le plus rapide du genre à l'heure actuelle. Grâce à l'injection de nitroglycérine, la voiture peut se propulser à une vitesse vertigineuse. Hélas, le volant de la console n'est pas des plus pratiques, car très dur à manœuvrer. De plus, les tests de collision des sprites sont mal réalisés, ce qui occasionne parfois des accidents sans raison évidente. Mais *Top Speed* n'en demeure pas moins un jeu très réussi, mais peut-être pas assez pour rivaliser vraiment avec *OutRun*...
A noter que tout comme ce dernier, *Top Speed* existe en deux versions : en console ou en cabine mobile. Sensations fortes garanties !

RASTAN SAGA - TAÏTO

Un barbare déchu cherche à reconquérir son royaume. Telle est l'intrigue de *Rastan Saga*, jeu qui n'est pas sans faire penser à *Rygar* (sans « d », contrairement à ce que j'ai longtemps cru et écrit...). D'ailleurs, *Rastan Saga* est des mêmes auteurs que *Rygar* , graphiste excepté...
Parcourant des décors sompteux, Rastan doit tuer un maximum de bestioles et de monstres tous plus hideux les uns que les autres, qui viennent se mettre en travers de son chemin. Il trouvera sur sa route des armes de plus en plus puissantes, qui lui permettront de progresser dans sa quête du pouvoir.
Une musique vraiment extraordinaire (et le mot est faible !) accompagne le joueur tout au long de sa partie. Un jeu vraiment superbe, malheureusement encore méconnu des salles : sorti depuis déjà plus de trois mois, je ne l'ai encore rencontré que dans deux salles différentes ! Une injustice à réparer en vitesse, messieurs les exploitants.

Stéphane Schreiber



COURS MAGISTRAL : COMMENT JUGER UN FLIP DU PREMIER COUP D'OEIL ?

Ne gaspillez plus vos pièces sur les nouveaux modèles ! Avec un peu d'astuce, vous pouvez réduire votre temps d'adaptation au strict minimum et – qui sait ? – claquer dès la première partie...

Allons, avouez-le : vous êtes comme tout le monde ! L'œil attiré par le plateau rutilant et l'oreille aguichée par les gazouillis inhabituels du nouveau flipper du bistrot du coin, vous mettez précipitamment la main à la poche, en sortez une pièce de dix francs (les nouveaux flips sont toujours chers, même dans les cafés les plus miteux), et vous vous ruez sur l'appareil... Stop ! Vous allez perdre dix francs. Tout net. Sans plaisir, sans jouer, sans rien. Prenez juste une minute pour examiner le plateau de jeu. Inutile d'essayer de trouver la règle du flipper : soit elle n'est écrite nulle part, soit elle est en anglais et

incompréhensible, soit elle est en français et incompréhensible. Le créateur du flip, son constructeur, son importateur, le cafetier, bref, la terre entière veut vous faire perdre vos dix francs ! Heureusement, nous sommes là. Nous allons vous aider, avec quelques trucs simples, mais efficaces. D'ailleurs, nous avons déjà le syndicat des fabricants de jeux de café aux trousses : si vous apprenez bientôt notre mort, vous saurez que nous vous avons révélé de précieux secrets...

1/ Physique ou subtil ? Si le plateau de jeu est plutôt vide, vous pouvez être sûr qu'il s'agit d'un flip rapide, violent. Apprêtez-vous donc à jouer physique et à beaucoup bourrer. Si le plateau de jeu est terriblement encombré, vous allez surtout devoir viser. Détendez-vous, soyez Zen, laissez la force intérieure monter en vous.

2/ Bally ou Williams ? Trouvez la marque (généralement très visible). Si c'est un Bally, il sera plutôt rapide, plutôt physique. L'écartement entre les flips est plus grand que chez Williams. Si c'est un Williams, il sera plus lent, plus mou, mais souvent plus subtil.

3/ Le nom du flipper est-il inscrit d'une façon ou une autre sur le plateau de jeu ? Il l'est presque toujours, chaque lettre correspondant à une cible, un couloir, etc. Vous devrez essayer de toucher tout ce qui porte une lettre. Des points, du bonus, ou une extra-balle à la clef. Quoi qu'il en soit, du bon !

4/ Déterminez les lieux dangereux. Si les bandes, au dessus des deux flips, sont très inclinées, les sorties sur les côtés sont sans doute peu dangereuses. Révisez mentalement l'intégralité de votre technique de la « fourchette » ! Si les bandes sont plutôt verticales, méfiez-vous surtout des côtés. S'il y a des cibles en plein milieu devant les flips, méfiez-vous en comme de la peste bubonique. Elles sont sans doute calculées pour vous renvoyez la bille plein centre une fois sur deux. Solution : en les visant, flippez en douceur, pas de brutalité ! S'il y a un couloir ou un toboggan à remonter, regardez si un petit plot a été placé juste en bas. Si c'est le cas, il sert normalement à éviter que la bille, mal lancée dans le couloir, ne retombe plein centre (le créateur de ce flip est vraisemblablement un gentil). En l'absence de ce plot salvateur, flippez au plus fort, toujours, si vous voulez aller dans le couloir.

Le piège classique : les couloirs juste derrière les flips ne sont pas fermés et aboutissent aux sorties de côté. Premières parties : content de vous, vous bloquez la bille comme un pro... Zut ! Perdue ! Moralité : si ces couloirs sont ouverts, vous avez affaire à un flip de brute. Pas de blocages, pas d'amortis, flippez comme un fou, sans arrêt. Ou abandonnez tout de suite ce modèle vicieux et malhonnête.

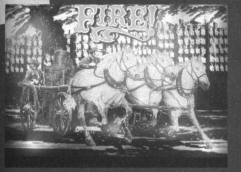
5/ Déterminez les endroits juteux. Tout couloir montant est excellent. Surtout s'il est barré par un tourniquet à valeur visiblement variable. Tout trou où se bloque la bille est bon à prendre. Il permet, soit de collecter du bonus, soit de le multiplier, soit de garder plusieurs billes pour un futur multi-balles. Tout endroit caché où la bille peut aller faire un petit tour est valable. Très fréquent dans les nouveaux flippers à plusieurs étages. Allez-y en confiance.

Voilà. C'est peu, mais suffisant pour vous donner une petite chance de ne pas gâcher totalement vos premières parties. Vous pouvez nous

envoyer l'argent ainsi économisé, nous saurons en faire bon usage. Une réponse à une question de lecteur pour terminer... « Pourquoi n'y-a-t-il plus de bumpers sur beaucoup de nouveaux modèles ? » *(Bill Bonus, Arcadecity).* Tout bêtement, cher ami, parce que les bumpers incitent les joueurs à bourrer, et augmentent les risques de panne et les frais de maintenance. En plus, les bumpers sont eux mêmes assez fragiles. Sordide, non ?

FIRE (WILLIAMS)

PIN-PON ! PIN-PON !



Adieu lasers, robots, stations spatiales, galaxies lointaines ! Nous voici revenus sur cette bonne vieille Terre, et même quelques années en arrière, pour assister à une scène digne d'« Histoires sans paroles », un sauvage combat de pompiers contre un immeuble en feu ! L'immeuble brûle au centre du flipper (réussi, le jeu d'ampoules), et il faut l'éteindre avec votre bille. Pour vous donner du courage, une petite musique style « piano-qui-accompagne-un-film-muet » suit tous vos efforts.
De part et d'autre de l'immeuble, deux rampes très pentues : deux victimes des flammes tout en haut, à aller délivrer en les touchant. Entre elles, le cœur de l'immeuble, avec une jauge de multiplication du bonus. Chouette ! Le bonus est multiplié par 10 ! Quoi ? Par 9 maintenant ? Et par 8 ? Et par 7 ? Au voleur ! Mais non : le multiplicateur de bonus décroît tant que votre bille ne fait pas un petit tour dans l'immeuble, ne touche pas quelques cibles, et n'éteint donc pas une partie de l'incendie... Vous jouez contre le temps : astucieux et rare. *Fire* est aussi un multi-ball un peu spécial : les billes se bloquent dans trois logements. Quand ils sont pleins, toutes les billes sont éjectées sur le lanceur et, d'un coup de ressort énergique (mais pas trop), vous les remettez en jeu simultanément. Enfin, une dernière bizarrerie : un bouton qui surgit de temps à autre entre les deux flips, et qui vous évite bien des fourchettes... Comme sur les flippers de papa !
Bref, *Fire* est un original très bien dosé, marrant à souhait. Le dessin du plateau est complètement surchargé et baroque, avec des petites maisonnettes en tôle dans tous les coins. Un excellent modèle. ■

BIG GUNS

(WILLIAMS)

HEROIC FANTASY

Le panneau des scores donne le ton : une armée d'Aliens tous plus laids les uns que les autres, sur fond de planètes vertes et rouges, le tout entourant une herse de château en relief derrière laquelle clignotent des blasons médiévaux... La chevalerie mélangée à la SF, dans toute leur splendeur !
Le thème ? Banal, anecdotique, et alléchant (car elle a l'air diablement pulpeuse, la bougresse !) : libérer la reine. La méthode est simple : d'abord tuer les Trolls, hideuses cibles alignées par groupe de trois en haut du flip ; ensuite, dégommer les gardes sur les côtés, le plus difficile ; enfin, allumer les portes de la liberté, ce qui vous donnera assez de bonus pour payer une robe toute neuve à la reine. Pas facile. Heureusement, vous êtes armé de quatre flips, deux en haut, deux en bas, très nerveux et précis sur le modèle que nous avons testé.
Mais pourquoi *Big Guns* ? Parce qu'il y a des canons, tout simplement ! Si vous examinez une seule seconde le flip au lieu de vous jeter tout de suite dessus comme une bête, vous remarquerez deux rampes métalliques surélevées à environ deux centimètres au dessus du plateau. Impossibles à atteindre. Non : en face de chaque rampe, vous trouvez un canon, un trou à bonus qui éjecte la bille à vitesse au moins supersonique. La bille décolle, s'engouffre dans la rampe, et atterrit sur un de vos flips en un éclair. Les premières fois, aucune chance de la récupérer, ça va trop vite. Après, on apprend à serrer les fesses...
Les créateurs de *Big Guns* se sont vraisemblablement fait mal à la tête. Ils en ont fait un peu trop, et ce flip est par moments presque injouable. Pour les pros et les durs. Pour les héros. ■

NADYINKAYA BAY

AFFRONTEMENT SOUS-MARIN

Un flipper tout bleu, c'est charmant ! Hélas, le combat qui se prépare est impitoyable. Plus le plateau monte, plus vous allez vers la surface (le bleu s'éclaire). En haut, à l'air libre, passe la flotte ennemie, représentée par un bateau en relief bordé d'une rangée de cibles (douze !). Ces cibles montent et descendent les unes après les autres, simulant le déplacement de la flotte ; il faut de la précision et du timing pour les frapper au bon moment. Sur les côtés, deux grands couloirs, larges, et barrés par des plots, qui dévient aléatoirement la balle sur des bumpers ou des pastilles de bonus. Amusant, mais on ne guide rien quand la bille descend dans ces « jauges de profondeur »... C'est tout, ou presque. Un plateau donc assez nu, rapide, et peu varié. Un flipper à l'ancienne, après tout. Pour les nostalgiques et les plongeurs. Note : la marque de ce modèle n'était pas visible. Un flip pirate ? ■

Jean-Michel

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :
DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

1 JEU EN CASSETTE POUR VOTRE AMSTRAD OU VOTRE COMMODORE A 29,90 F

2 JEUX EN DISQUETTE POUR VOTRE AMSTRAD A 79,90 F

DE NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ACE OF ACES	C/D	99/149 F
ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/220 F
ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
BARBARIAN	C/D	99/129 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOB MORANE CHEVALERIE	C/D	249/249 F
BOB MORANE SC. FICTION	C/D	249/249 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
COBRA	C/D	95/149 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COMBAT SCHOOL	C/D	99/159 F
DWARF	C/D	110/160 F
ENDURO RACER	C/D	99/149 F
ENSEMBLE GREMLIN	C	119 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
FIRESCAPE	C/D	99/149 F
FLASHPOINT	C/D	95/149 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GRYSOR	C/D	99/159 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
INFILTRATOR	C/D	99/149 F
KONAMI'S COIN OP HITS	C/D	99/159 F
LEGENDE	D	149 F
LES CLASSIQUES VOL.1	C/D	145/195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES LAUREATS	C	125 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MONOPOLY	C/D	175/225 F
LAST NINJA	C/D	99/145 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
QUARTET	C/D	149/149 F
RENEGADE	C/D	95/159 F
ROAD RUNNER	C/D	99/149 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCALEXTRIC	C/D	99/149 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
SKAAL	C/D	145/195 F
SLAP FIGHT	C/D	95/149 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
STAR GAMES	C/D	99/149 F
STAR RAIDER II	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
SURVIVOR	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TSAM3	C/D	99/149 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

CONFLICT IN VIETNAM	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
MICRO-SCRABLE	D	245 F
PIRATES !	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F

ATARI ST

ALBUM EPYX	D	290 F
ARKANOID	D	149 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLUE WAR	D	295 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE JUNGLE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAFTON ET XUNK	D	250 F
CRAZY CARS	D	269 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GAUNTLET	D	249 F
GFA BASIC	D	495 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
KARATE MASTER	D	149 F
KARATE KID 2	D	195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	D	245 F
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
METRO CROSS	D	249 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
PACK 520 ST.		
MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST		
MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PASSAGERS DU VENT 2	D	290 F
PINBALL FACTORY	D	175 F
PROFIMAT	D	495 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
SPACE SHUTTLE	D	195 F
STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TRAILBLAZER	D	249 F
TYPHOON	D	195 F
WIZZBALL FUTURE	D	249 F

75001 PARIS 31, bd de Sebastopol ☎ 42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge ☎ 45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet ☎ 47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad ☎ 42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République ☎ 43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna ☎ 45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine ☎ 43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc ☎ 43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe ☎ 45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée ☎ 45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville ☎ 46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II ☎ 60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil ☎ 60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons ☎ 47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaures ☎ 46 05 99 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau ☎ 47 69 49 49
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle ☎ 47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre ☎ 48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran ☎ 43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers ☎ 48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad ☎ 48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 ☎ 48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier ☎ 39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flanades ☎ 34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas ☎ 74 23 46 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau ☎ 93 65 66 65
06400 CANNES angle rue Hoche ☎ 93 38 62 63
06000 NICE 122, bd Gambetta ☎ 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaures ☎ 93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République ☎ 25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine ☎ 90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B ☎ 42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini ☎ 91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine ☎ 94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Berniéres ☎ 31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde ☎ 31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu ☎ 46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine ☎ 48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne ☎ 80 46 98 88
25000 BESANCON C.C. Chateaufarine, rte Dole ☎ 81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo ☎ 75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II ☎ 75 55 68 92
27000 EVREUX Cap Cani-Normanville ☎ 32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain ☎ 37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende ☎ 66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses ☎ 61 21 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaures ☎ 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 281, route d'Espagne ☎ 61 44 57 46

EN VENTE CHEZ NASA

TIONS PROFESSIONNELLES

COMMODORE AMIGA

CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F

COMMODORE 64

ACE OF ACES	C	99 F
ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
ARKANOID	C/D	95/135 F
ARMY MOVES	D	135 F
BARBARIAN	C/D	99/135 F
BREAKTHRU	C/D	99/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
EXPRESS RAIDER	C	99 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GAUNTLET	C/D	99/149 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
INFILTRATOR	C	99 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
METROCROSS	C	95 F
LAST NINJA	C/D	99/149 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
QUARTET	C/D	99/149 F
RENEGADE	C/D	95/135 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SAMOURAI TRILOGY	C/D	99/149 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/135 F
TSAM2	C/D	95/149 F
TSAM3	C/D	95/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES

ALBUM EPYX	D	290 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
COMPTABILITE GENERALE	D	950 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
EDEN BLUES	D	249 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
INFILTRATOR	D	249 F
LES RIPOUX	D	250 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MEURTRES EN SERIE	D	289 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
N°10	D	195 F
PC HITS	D	249 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
SRAM	D	289 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TAIPAN	D	195 F
TEXTOMAT	D	820 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

ARKANOID	C/D	149/195 F
AVENGER	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	245/295 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
LEGENDE	D	195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	149/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
MALLETTE COLORCALC +	D	595 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MICRO-SCRABBLE	C/D	175/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
MONOPOLY	C	175 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
PARAGRAPHE	D	395 F
PROHIBITION	C/D	140/190 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SILENT SERVICE	C/D	149/195 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPACE GAME	C/D	120/160 F
SUPER TENNIS	C	145 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO	C	145 F
VOL SOLO + NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F
YE AR KUNG FU 2	C/D	145/195 F

NASA électronique

C CASSETTE — D DISQUETTE — CAR CARTOUCHE

Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif.

33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T: 56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T: 67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T: 67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T: 47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T: 76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T: 76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T: 77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Montmieu T: 77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T: 40 48 19 95
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T: 38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la Republique T: 53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T: 41 86 11 00
50100 CHERBOURG 122, route de Paris T: 33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sebastien T: 83 35 70 62
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T: 86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Foret T: 27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T: 20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T: 20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T: 44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T : 59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T: 21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T: 21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT «Centre Com. Auchan T: 21 49 77 01
60290 RANTIGNY Centre Com. Kuom Route de Mony T : 44 73 55 88
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T: 59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T: 62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 29, cour Lazare Escaguer T: 68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T: 88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Heléne T: 88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T: 78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T: 78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T: 78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T: 78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T: 85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T: 43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T: 79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T: 50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T: 35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T: 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T: 35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la Republique T: 34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Deidtre de Tassigny T: 94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T: 90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T: 49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T: 84 28 38 21

CREEZ VOS PROPRES JEUX VIDEO

Je peux voir votre regard hagard et sentir votre souffle fébrile, vous avez parcouru le journal... L'initiation au Basic de Sined a disparu. Hé ben oui, les p'tits gars et c'est moi qui prend la relève. Fini de se prélasser dans les Print et Input inutiles, on va passer à plus sérieux... Il s'agit de faire des jeux à présent, de programmer de véritable jeux vidéo. Pour imaginer et programmer un jeu, aussi original soit-il, la connaissance de certaines règles d'or est vraiment indispensable. Tous à vos micros, je passe à la première étape !

SHOOT THEM UP : PREMIERE PARTIE

SHOOT THEM UP, en anglais, ça signifie « tirez-leur dessus » ! Pas de problème, vous avez compris que votre premier jeu sera du type Space Invaders. En bas de l'écran un petit canon que l'on déplace avec les touches du clavier et, en haut, une cible qui bouge constamment sur laquelle il faut tirer pour augmenter son score ; le tout bien entendu pendant une période de temps donnée.
C'est pas génial, mais il faut bien commencer par quelque chose... Tout le monde vous dira qu'il faut apprendre l'assembleur pour programmer un jeu, mais je continue à prétendre, envers et contre tous, qu'avec quelques lignes de Basic vous vous en sortirez très bien !
Dans ce jeu, il y a trois éléments qui se déplacent : le canon, la cible et la balle. Pour déplacer un objet sur l'écran, il faut faire une boucle (révisez vos cours de Basic) qui affichera et effacera l'objet. Bien entendu, cette boucle devra également permettre d'augmenter régulièrement les coordonnées de l'objet.

```
100 FOR X=1 to 80
110 CURSOR X, 10 : PRINT "        "
120 CURSOR X, 10 : PRINT "OBJET "
130 NEXT X
```

Ce petit programme fait « bouger » le mot OBJET de la colonne 1 jusqu'à la colonne 80, le tout sur la ligne numéro 10. J'utilise ici une instruction particulière, CURSOR, qui permet de placer le curseur à un endroit précis. Cet endroit est défini par deux chiffres : un numéro de colonne (X) et un numéro de ligne (10). Cette instruction existe pour tous les Basics sur n'importe quel micro-ordinateur, le problème c'est qu'elle change de nom régulièrement pour embêter les gens. Vous devrez prendre votre manuel Basic et la rechercher patiemment pour adapter mes exemples.

Bon, revenons à notre programme : les lignes 100 et 130 forment la boucle qui augmente les coordonnées de l'objet, la ligne 110 efface et la ligne 120 affiche le mot. Nous allons remplacer le mot OBJET par le canon et gérer son déplacement en fonction des touches du clavier qui sont enfoncées. Attention :

```
100 X=40
110 A$=INKEY$
120 CURSOR X,22 : PRINT "  "
130 CURSOR X-1,23 : PRINT "  "
140 IF A$="W" THEN X=X-1
150 IF A$="X" THEN X=X+1
160 CURSOR X,22 : PRINT "I"
170 CURSOR X-1,23 : PRINT "OMO"
180 A$=""
190 GOTO 110
```

Voilà, c'est fait ! La ligne 100 donne la colonne de départ du canon, la ligne 110 récupère la touche enfoncée (cette instruction peut changer aussi en fonction des Basics attention !), les ligne 120 et 130 effacent le canon ; les lignes 140 et 150 testent la valeur de la touche enfoncée (W pour aller à droite et X pour aller à gauche) et augmentent ou diminuent le numéro de colonne du canon, les lignes 160 et 170 affichent le canon, la ligne 180 remet A$ à vide, et la ligne 190 boucle indéfiniment sur ce petit programme ! Il faut que vous compreniez parfaitement ce programme. N'hésitez pas à passer un peu de temps à l'étudier. Puis amusez-vous à le modifier pour, par exemple, déplacer un petit bonhomme de gauche à droite en appuyant sur les touche A et P pour aller à droite ou à gauche. Deuxième étape, il faut animer la cible en même temps. Pour cela, nous allons utiliser ce que l'on appelle une interruption. En assembleur, c'est le mot qui fait frémir mais en Basic, ce n'est pas très compliqué. En fait le programme se composera désormais de deux parties :

— la première, que l'on a déjà écrite, qui permet au canon de se déplacer,

— la seconde qui déplacera automatiquement la cible. Passons à la programmation de cette dernière :

```
200 CURSOR Z,2 : PRINT "  "
210 Z=Z+1
220 IF Z=80 THEN Z=1
230 CURSOR Z,2 : PRINT "XXX"
```

La ligne 200 efface la cible, la ligne 210 augmente le numéro de colonne de la cible, la ligne 220 teste si ce numéro est supérieur à 80 et la ligne 230 affiche la cible.
Il est temps, à présent, de mettre un peu d'ordre dans ce programme et de joindre les deux parties. Les ligne 110 à 190 vont devenir un sous-programme (appelé par GOSUB et se terminant par un RETURN). Les lignes 200 à 230 formeront un deuxième sous-programme. Il faudra créer un programme principal qui appellera ces deux parties.

```
10 REM SHOOT THEM UP
20 X=40
30 Z=1
40 GOSUB 110
50 GOSUB 200
60 GOTO 40
110 A$=INKEY$
.
.
190 RETURN
200 CURSOR Z,2 : PRINT "  "
.
.
230 RETURN
```

Résumons :
Un RUN vous rassurera : ça marche ! La cible et le canon se déplacent, il ne reste plus que la balle. Pour déclencher le tir, il faudra appuyer sur la

54 diminue le temps qu'il reste, la ligne 55 teste si le temps est écoulé, la ligne 56 affiche le temps restant, les lignes 70 à 80 terminent le programme par un petit message. La totalité du programme est listée ci-dessous. Il fonctionne très bien comme cela, mais il ne faut pas vous vous arrêtiez là. En attendant la suite de cette passionnante initiation à la programmation des jeux, il vous reste un mois. Ce mois, vous pouvez le mettre à profit pour améliorer le programme :
— en remplaçant les dessins plutôt sommaires par de beaux graphismes en couleurs,
— en ajoutant des bruitages,
— en donnant au canon la possibilité de tirer plusieurs balles simultanément,
— en transformant le canon en bombardier ou

touche S. Nous allons donc rajouter une ligne au premier sous-programme :

```
155 IF A$ = "S" THEN I = X : J = 20 : TIR = 1
```

I et J sont les coordonnées de la balle que l'on initialise avec le numéro de colonne du canon et un numéro de ligne de départ. TIR est une variable qui prendra la valeur 1 si le tir est déclenché et la valeur 0 si on ne tire pas.

Rajoutons donc une ligne :

```
35 TIR = 0
```

Si la variable TIR (les anglais appellent ce genre de variable qui ne peut prendre que deux valeurs, un *Flag*, un drapeau qui est baissé ou monté !) est à 1, il faudra se brancher sur un nouveau sous-programme qui animera la balle. On rajoute la ligne 175 :

```
175 IF TIR = 1 THEN GOSUB 300
```

puis on écrit le sous-programme en 300 :

```
300 CURSOR I,J : PRINT "  "
310 J = J-1
320 IF J = 2 THEN GOSUB 400
320 CURSOR I,J : PRINT "*"
330 RETURN
```

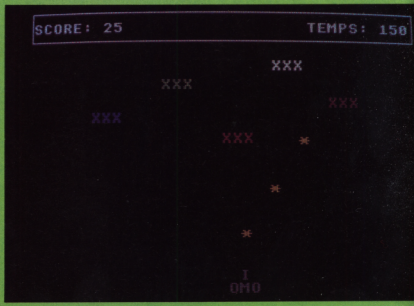
Les lignes 300 et 320 effacent et affichent la balle, la ligne 310 diminue le numéro de ligne de la balle, la ligne 320 teste si la balle est arrivée au niveau de la cible et se branche si nécessaire sur un dernier sous-programme en 400 :

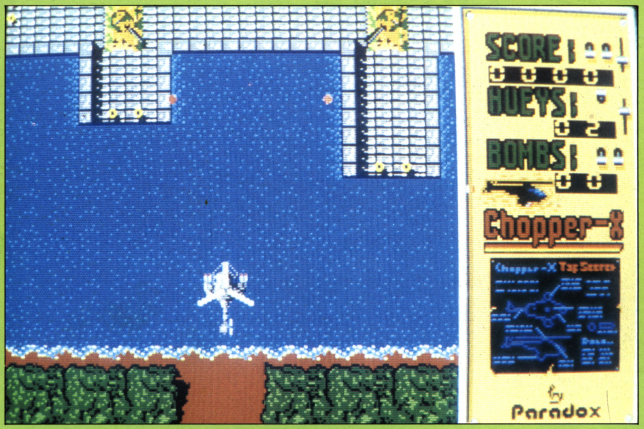
```
400 IF I = Z THEN POINT = POINT + 1
410 TIR = 0
420 RETURN
```

La ligne 400 teste si la colonne de la balle (I) correspond à la colonne de la cible (Z). Si c'est vrai, la cible a été touchée et on augmente une nouvelle variable POINT qui comptabilisera le score.
La ligne 410 remet simplement le flag de tir à zéro ! Le programme est pratiquement fini. Il suffit d'afficher la variable POINT dans un coin de l'écran et de gérer la durée du jeu (encore une variable, TEMPS !).

```
25 TEMPS = 500
26 POINT = 0
53 CURSOR 1,1 : PRINT "SCORE" : " ; POINT
54 TEMPS = TEMPS-1
55 IF TEMPS = 0 THEN GOTO 70
56 CURSOR 1,60 : PRINT "TEMPS : " ; TEMPS
60 GOTO 40
70 CURSOR 10,30 : PRINT "C'EST TERMINE !!"
80 END
```

Les lignes 25 et 26 initialisent les deux nouvelles variables, la ligne 53 affiche le score (variable POINT), la ligne





Liste du programme de Shoot Them Up

```
10 REM  SHOOT THEM UP
11 REM  PROGRAMME PRINCIPAL
15 CLS:REM EFFACEMENT DE L'ECRAN FACULTATIF
20 X=40
25 TEMPS=500
26 POINT=0
30 Z=1
35 TIR=0
40 GOSUB 110
50 GOSUB 200
53 CURSOR 1,1:PRINT "SCORE: ";POINT
54 TEMPS=TEMPS-1
55 IF TEMPS=0 THEN GOTO 70
56 CURSOR 1,60:PRINT "TEMPS: ";TEMPS
60 GOTO 40
70 CURSOR 10,30:RINT "C'EST TERMINE!!"
80 END
100 REM SOUS-PROGRAMME DEPLACEMENT CANON
110 A$=INKEY$
120 CURSOR X,22:PRINT " "
130 CURSOR X-1,23:PRINT "   "
140 IF A$="W" THEN X=X-1
150 IF A$="X" THEN X=X+1
155 IF A$="S" THEN I=X:J=20:TIR=1
160 CURSOR X,22:PRINT "I"
170 CURSOR X-1,23:PRINT "OMO"
175 IF TIR=1 THEN GOSUB 380
180 A$=""
190 RETURN
195 REM SOUS-PROGRAMME DEPLACEMENT CIBLE
200 CURSOR Z,2:PRINT "   "
210 Z=Z+1
220 IF Z=80 THEN Z=1
230 CURSOR Z,2:PRINT "XXX"
240 RETURN
250 REM SOUS-PROGRAMME DEPLACEMENT BALLE
300 CURSOR I,J:PRINT " "
310 J=J-1
320 IF J=2 THEN GOSUB 400
320 CURSOR I,J:PRINT "*"
330 RETURN
340 REM SOUS-PROGRAMME FIN DE COURSE DE LA BALLE
400 IF I=Z THEN POINT=POINT+1
410 TIR=0
420 RETURN
```

en chasseur qui ne se déplace plus simplement de droite à gauche mais dans les quatre directions,
— en modifiant les tests du clavier pour utiliser un joystick,
— simplement en faisant jouer votre imagination !
Envoyez-nous vos œuvres (sur n'importe quelle machine en Basic !), les meilleurs d'entre vous recevront une surprise... mais silence, notre rédactrice en chef (adorée !!) (1) m'a défendu d'en parler.

Doctor BIT

Exceptionnel : le mois prochain sera un mois d'allégresse pour les jeunes programmateurs en herbe car le grrandisssime Doctor BIT leur donnera une sélection des meilleurs Shoot Them up qu'il a reçu, leur révélera quelques astuces en assembleur pour aller plus vite et leur expliquera comment programmer un casse-brique encore mieux qu'Arkanoid !

(1) : NDLR quel pied de travailler avec toute une bande de mecs !!!

APPLE II, FOR EVER

L'Apple II est le cas typique de l'ordinateur indémodable. Créé il y a dix ans, il se vend encore partout dans le monde et plus particulièrement en France. Les Français sont des apple-maniacs c'est bien connu (et ils ont raison).

Ce succès planétaire de l'Apple II est dû à son ouverture sur le monde extérieur, à ses 7 « slots » (houps, connecteurs d'extension en français !). Un slot (c'est plus court) est un branchement sur les bus de l'ordinateur. Grâce à ce procédé on peut modifier toutes les caractéristiques ou presque de la machine. Par exemple l'Apple d'origine monochrome peut devenir couleur si on lui ajoute une carte Féline.

En résumé on pourrait dire que puisqu'il n'a été prévu pour rien de particulier il peut tout faire. Je m'explique. Pour utiliser un lecteur de disquettes il faut une carte contrôleur (que l'on insère dans un slot), pour une imprimante c'est la même chose, l'avantage de cet inconvénient est que presque chaque constructeur a développé une carte. Ceci est particulièrement intéressant pour les imprimantes.

Mais un Apple ne reste pas cantonné dans les applications habituelles des micro-ordinateurs. En utilisant des cartes entrées/sorties il peut diriger intelligemment n'importe quelle machine. On peut ainsi transformer sa chère pomme en simulateur de présence (exemple choisi par pure flemme).

Et oui, l'Apple est la machine idéale pour tous les bricoleurs, les allumés du fer à souder. La simplicité de programmation des slots leur permet d'imaginer les montages les plus fous.

L'Apple II C

Ce qui me permet une transition...

Ceci m'amène à parler de l'un des autres avantages de l'Apple II : sa facilité de programmation.

Tout d'abord parlons du Basic Applesoft. Bien qu'il ne soit pas réellement Microsoft, presque toutes les instructions de ce dernier sont présentes. Il existe bien sûr tout ce qu'il faut pour gérer le graphisme (en 280 sur 192), les joysticks (analogiques) et les fameuses cartes d'extensions, mais pas le son : il faut développer soi-même une routine en assembleur (même sur le II GS). Mais le Basic Applesoft a un inconvénient, il est lent (comme tous les Basics). Pour remédier à cela il faut avoir recours au langage machine, ce qui est vraiment facile car l'Apple est résolument orienté assembleur. Il possède un moniteur intégré accessible (le programme qui supervise tout l'ordinateur par l'écran vidéo). Le moniteur autorise n'importe quelle modification du contenu d'une case mémoire, les déplacements de blocs de mémoires, et permet également de désassembler les programmes en langage-machine. Les possesseurs d'Apple IIe, IIc ou II+ (avec carte langage) ont même un mini-assembleur fourni avec le dos.

La programmation sur Apple est assez simple car c'est un ordinateur basé sur le microprocesseur 6502 (le plus facile à utiliser à mon avis). Cette facilité à programmer l'Apple a conduit les éditeurs de logiciels à le pousser dans ses derniers retranchements. Tous les Apple (excepté le II GS) ne peuvent produire du son que sur une seule voie, pourtant certains programmes de musique et de jeu parviennent à obtenir jusqu'à trois voies. La même chose s'est produite avec le graphisme. *Extasie*, un programme de dessin de Créalude, arrive à mélanger le mode seize couleurs en 140 sur 192 avec la haute résolution monochrome en 560 sur 192 disponible sur les Apple IIc et IIe avec 128k et carte couleur.

Bon, assez parlé des possibilités (infinies ?) des Apple II, je vais m'intéresser à ce qu'en

ont fait tous ces programmeurs de génie.

Et les softs, et les softs... hein ?

Tout d'abord la logithèque de l'Apple est parmi les plus importantes, peut-être même la plus fournie avec plus de 15000 titres (je ne sais pas où en est MS/DOS). Bien sûr le nombre réel de programmes disponibles est moins important : il faut retirer les programmes semblables (posséder trois clones de *Load Runner* est sans intérêt), et surtout tous les logiciels qui n'ont pas été importés ou qui ne le

Regardez-moi un peu ce graphisme !

sont plus. Quoiqu'il en soit, les Apple possèdent à peu près tous les genres de programmes qui soient imaginables ! Des tableurs, des traitements de texte, des logiciels quasiment inutiles style recettes ménagères ou trucs dans le même genre, mais aussi des programmes hyper-spécialisés comme des logiciels d'astronomie. Mais la catégorie dans laquelle l'Apple II est roi : évidemment les jeux ! Les jeux Apple sont des classiques et ont inspiré tous les créateurs sur d'autres machines. Par exemple *Wizardry* est à l'origine de tous les jeux de rôles (vous savez : points de vie, d'intelligence etc...), et *Apple Panic* a été le premier jeu d'escalade sur micro, mais sa piètre qualité graphique a permis à *Load Runner* (voir plus haut) de se tailler la part du lion.

Il y a même des livres !

Enfin la bibliothèque de l'Apple n'a rien à envier à la logithèque. Il existe des livres pour chaque application, chaque langage. Bien évidemment, comme pour les programmes, on retrouve quatre ou cinq fois le même bouquin. Mais ce foisonnement de littérature permet à un non-initié de programmer en utilisant toutes les ressources de son ordinateur ou alors de développer soi-même une application n'ayant rien à voir avec l'informatique comme la photo (le livre existe, si si !!!).

Enfin si avec tous ces livres et tous ces programmes vous n'arriviez pas à ce que vous désiriez, ne désespérez pas. Il existe un ou plusieurs clubs Apple dans chaque ville. En dernier reçours vous pouvez toujours vous adresser au Club Apple officiel. Chez Apple, on continue de s'occuper du client après qu'il ait acheté un ordinateur. De plus Apple est l'une des rares, sinon la seule société à proposer des remises à niveau. Si vous avez l'impression que votre ordinateur est dépassé vous pouvez l'échanger contre le nouveau modèle sans avoir à vous préoccuper de l'ancien. Bien entendu, il vous faudra payer pour cette remise à niveau, on a rien sans rien.

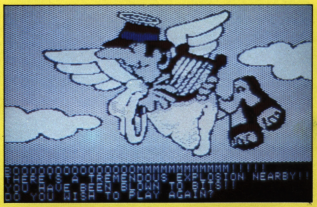
Et pour finir le prix

Le dernier avantage de la famille Apple c'est : son prix. Et oui, longtemps considéré comme un ordinateur cher (comme le II GS de nos jours) il est désormais accessible à toutes les bourses (enfin presque). Un Apple IIc avec moniteur monochrome et 384 Ko de mémoire coûte moins de six mille francs neuf, mais on peut en trouver pour deux mille cinq cent d'occasion.

Le cas du II GS est à part. C'est une excellent ordinateur doté de très bonnes capacités graphiques et de FANTASTIQUES capacités sonores (16 voies, synthèse vocale, etc...). Les deux handicaps du II GS sont son prix (plus de quatorze mille francs) et le manque cruel de logiciels spécifiques.

En résumé l'Apple II est une bonne machine quoique dépassée techniquement mais qui

Les jeux d'arcade : jolis ...

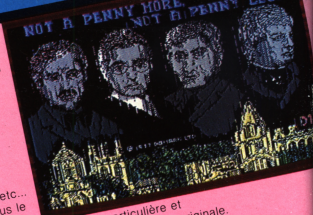


... et drôles !

peut encore rendre d'innombrables services. On ne va pas enterrer si rapidement un ordinateur vendu à plus de trois millions d'exemplaires. Je vous parie que l'on parlera encore des Apple II en l'an deux mille. A dans douze ans...

Laurent Charbonnel

NOT A PENNY MORE NOT A PENNY LESS



DOMARK – AVENTURE

C64 CPC ST

Jeffrey Archer est déjà l'auteur de six romans à grand succès. Né en 1940, Archer fut éduqué à Oxford et devint, en 1969, le plus jeune membre de « the House of Commons ». Il est anglais, on ne peut rien vous cacher et *Not a penny more, not a penny less* est le titre de son premier roman qui, en 1974, fit un véritable tabac Outre-Manche. Quatorze ans après, vient de sortir un jeu vidéo inspiré du livre...

La boîte du jeu contient, bien sûr, le pavé de presque trois cents pages qu'Archer publia en 76. Dommage qu'il soit en anglais ! Le jeu, en anglais lui aussi, est un jeu d'aventure relativement classique où l'on donne des ordres du genre : EXAMINE ROBIN, TAKE NEWSPAPER, SAY « HELLO », etc... (Autant, vous le dire tout de suite, ce jeu est exclusivement réservé aux premiers de la classe d'anglais). Dommage car l'histoire est assez passionnante : vous, Stephen Bradley, venez de perdre 200 000 $ à cause de la chute de votre compagnie et de son patron, Metcalfe. Aidé par les autres victimes du banqueroutier, vous devez regagner votre argent, au penny près. L'ambiance londonienne des quartiers boursiers donne une atmosphère toute particulière et relativement originale. La version C64, que j'ai testée, utilise la synthèse vocale pour les discussions entre personnages, ce qui reste une prouesse technique. Les graphismes sont assez soignés, quoique la version ST m'ait semblé, comme d'habitude, lésée. Bref, c'est un jeu intéressant dommage qu'il faille parler anglais couramment...

Katy Haswell

COSMIC CAUSEWAY (TRAILBLAZER II)

GREMLIN GRAPHICS – ARCADE C64

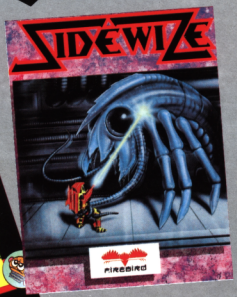
Vous savez ce qui m'est arrivé hier soir ? Vous vous en foutez, hein ? Tant pis je vais quand même vous le raconter. Après avoir fait la fête chez des potes, je rentrais accompagné chez moi à pied complètement bourré. Sur le chemin, alors que j'essayais d'éviter les poteaux, je reçus soudainement un choc. Quelques secondes plus tard, je me réveillais dans un monde étrange. Je pilotais un engin ressemblant beaucoup à une boule. Un écran s'alluma et me précisa mon but : « Parcourez le plus rapidement possible cette piste infernale. Bonne chance. » Instinctivement, je saisis le manche à balai et le poussais violemment. Avec une accélération phénoménale (j'étais écrasé contre le siège !), mon engin démarra. Malheureusement, la piste n'est pas vraiment normale (c'est le moins qu'on puisse dire). Elle est composée de cases multicolores qui ont des effets plus ou moins négatifs sur ma machine. Sans avoir le temps de faire le moindre geste, je tombais dans une case noire (le vide). Là, je reçus de nouveau un choc plus important que le premier ! Je viens de tomber du lit !!! J'étais dans ma chambre. C'était un cauchemar.

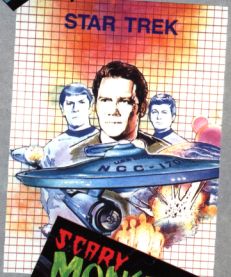
Ce nouveau jeu de Gremlin est une pure merveille. Les graphismes sont de bonne qualité sans plus. Par contre la réalisation sonore est quasi-parfaite (superbe musique et bruitages digitalisés). Quant à l'animation, ÇA DÉCOIFFE !!! Pour ceux qui connaissent *Trailblazer I*, celui-ci est encore plus rapide. Si vous voulez un jeu d'action, achetez-le, piquez-le mais ne le râtez pas.

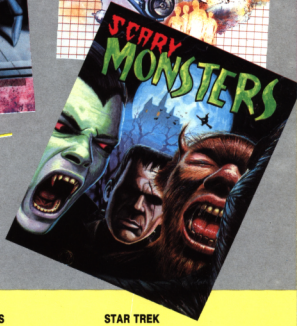
Captain

DU NOUVEAU POUR

LES MICROVORES







BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontozores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le Baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.
AMSTRAD DK ET K7 - COMMODORE DK ET K7 - ATARI ST : DE 89 F A 199 F TTC* © FIREBIRD GOLD

SIDEWIZE

Une lutte sans merci pour empêcher l'invasion de votre planète dont vous êtes l'unique survivant.
Un graphisme superbe qui vous fera découvrir des êtres étranges venus de mondes différents ainsi que des paysages magnifiques. Action et merveilleux, un cocktail qui vous promet de très agréables moments.
COMMODORE K7 ET DK : DE 89 F A 129 F TTC* © FIREBIRD GOLD.

SCARY MONSTERS

Vous avez rendez-vous avec... Dracula et Frankenstein. Entrez dans le monde terrifiant de ces monstres légendaires et devenez l'hôte opportun de demeures hantées par des esprits démoniaques, des zombies, des mutants... A donner froid dans le dos... Votre survie dépendra de leur destruction.
COMMODORE K7 ET DK : DE 79 F A 129 F TTC* © FIREBIRD GOLD.

STAR TREK

Retrouvez dans ce jeu, les héros du fameux film STAR TREK : Kirk, Spock et le reste de l'équipage du vaisseau Enterprise. Une rebellion de grande envergure menace la Fédération : vous avez 5 ans pour rétablir la paix dans l'univers.
AMSTRAD DK ET K7 - ATARI ST - COMMODORE K7 ET DK - IBM - SPECTRUM K7 : DE 129 F A 249 F TTC* © FIREBIRD GOLD.

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

FIREBIRD

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

C64

PLATOON

Alors que Barnes et Elias étaient en reconnaissance avec leur section, Barnes quitta son secteur et suivit Elias. Quelques instants plus tard, ils se retrouvèrent face à face. Barnes menaça : « J'aime pas tes idées sur la guerre. Tu n'auras plus l'occasion d'empiéter sur mes plates-bandes ». Et il pointa son arme sur Elias qui dit calmement : « Tu n'oseras pas tirer ». Quatre coups de feu furent tirés...
Après quelques années de silence, la Guerre du Vietnam revient à la mode. Plusieurs films ont été faits à ce sujet dont *Platoon* (gagnant de plusieurs Oscars) et plus récemment *Full Metal Jacket*.
Voici donc l'adaptation du film qui retrace la vie des G.I. pendant cette guerre qui a traumatisé toute l'Amérique. Comme le titre l'indique, le joueur contrôle toute une section (*platoon* en anglais). Les six différents niveaux reprennent en gros l'intrigue. Ce jeu, où l'action prime, nous remet dans l'ambiance du film (par exemple lorsque le soldat vietnamien surgit de l'eau).
Ce soft possède de bonnes qualités graphiques tout comme l'animation. Je ne parle pas de la musique car la version que Ocean nous a envoyée est une preview. La version finale devrait inclure la parole et sera (normalement) fournie avec une cassette audio de la bande originale du film.

Captain

OCEAN – ACTION/AVENTURE

AIRBORNE RANGER

C64

MICROPROSE – ACTION/STRATEGIE

« Au Captain John stop... Vous prie de réintégrer les Rangers stop... Mission très importante à vous confier stop... Veuillez vous présenter au QG stop... Vendredi à 15 heures stop... signé Colonel Mattison stop... »
Ce vendredi-là, je me rendis donc au QG. Le colonel me proposa d'aller délivrer les copains emprisonnés. J'acceptai.
Quelques temps plus tard, on me parachuta derrière les lignes ennemies. Comme le dirait Lucky Lucke, je ne suis qu'un pauvre ranger solitaire, qui ne va pas le rester longtemps car voici déjà les soldats ennemis. Tchao les mecs à plus tard.
Microprose nous propose (vous avez vu la rime !) de nouveau une production binaire mélangeant action et stratégie. Vous avez le choix entre 12 missions toutes plus difficiles les unes que les autres. Les options sont nombreuses (comme la plupart des jeux Microprose). Les graphismes sont assez simplifiés. Les animations plutôt lentes. Les bruitages sont bons (sans plus).
Un bon jeu qui plaira aux fanas de *Commando* et à ceux qui aiment les jeux de stratégie.

Captain

SKATE OR DIE

C64

ELECTRONIC ARTS – SIMULATION DE SKATE

Mesdames et messieurs, j'ai l'honneur et la joie de vous présenter... *Skate or die* (merci Yves de me l'avoir laissé à tester). En rentrant chez moi, j'allumai immédiatement mon Commodore et commençai à charger le soft. Sachant que la lecture risquerait d'être longue je descendis à la cuisine me préparer une petite collation lorsque soudain j'entendis une musique d'enfer (j'ai cru que c'était ma chaîne) à rendre jalouse Madonna. Quand je revins devant la bécane, j'étais encore sous le choc. Je n'ai jamais entendu une musique aussi bien réalisée sur ce bon vieux C64.

Cette intro laissait présager un jeu d'une qualité rare. Au début, vous vous trouvez dans la boutique de ce bon vieux Rodney qui vous propose de commencer tout de suite à rouler. En sortant de chez lui, vous avez le choix entre différentes épreuves : Freestyle, Downhill race, Downhill jam, Pool joust et le High jump. Sans hésiter, je choisis le Freestyle car l'ayant déjà pratiqué sur *California Games*.

A première vue, cette épreuve paraît mieux réalisée que sur *California*. Je pris donc le départ pour une dizaine de passages. Il faut faire un maximum de figures. Dès le premier passage, je me pris une de ces gamelles (je ne vous dis que ça). Ecœuré, je m'essayai aux autres épreuves sans toute fois avoir plus de réussite. J'étais plus souvent par terre que sur le skate. Ce jeu est d'un réalisme époustouflant et ceci dans n'importe quel discipline, les graphismes sont irréprochables. La musique, qui varie suivant les épreuves, est aussi de très bonne qualité. Si je vous dis que ce sont les auteurs de *Summer Games* qui nous ont concocté ça, vous comprendrez pourquoi il ne faut surtout pas rater ce soft.

Captain

PEUR SUR AMITYVILLE

CPC

Franchement, vous y croyez à toutes ces sornettes ? Les sorciers, les possédés, la maison du diable, etc. Non, bien évidemment. Aussi, est-ce avec une belle insouciance que vous aménagez un beau jour en compagnie de votre famille, dans la vaste demeure d'Amityville, siège de soi-disant maléfices.

L'ambiance rougeoyante, la soif inconsidérée ressentie dès votre entrée dans les lieux, ébranlent déjà votre superbe de rationaliste convaincu. Mais ce n'est qu'un début mon pauvre ami ! Divers commentaires vont désormais guider votre plongée dans l'horreur, le choix du vocabulaire et des directions s'effectuant par le joystick ou les touches directionnelles. Dix jours de galère infernale qui vous feront regretter votre ancien H.L.M. de banlieue...

Jean-Claude Paulin

UBI SOFT-AVENTURE AMSTRAD

BOURRE

MATCH DAY II

Grâce aux commentaires des utilisateurs, il nous a été possible de mettre au point ce NOUVEAU Match Day, une des meilleurs simulations informatique de match de football. DIAMOND DEFLECTION SYSTEM™ permet au ballon de rebondir de façon réaliste avec musique et effets sonores le meilleur match de football disponible pour votre micro.

GRYZOR

Il vous faudra vous infiltrer dans le quartier général des Rebelles Étrangers dans ce succès des jeux KONAMI. Négocier des champs électriques et surmonter vague après vague de guérilleros fanatiques. Un jeu indispensable à tous les inconditionnés de jeux d'arcades!

ZAC DE MOUSQUETTE. 06740 CH

ean

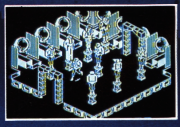
DE BITS

COMBAT SCHOOL

Enrôlez-vous et devenez capitaine, si vous avez assez de cran, dans "COMBAT SCHOOL." Frayez-vous un chemin à travers sept épreuves épuisantes dans ce succès des jeux d'arcades KONAMI et si vous n'y parvenez pas, vous avez droit à une épreuve de pénalité ou vous êtes éliminé!

UNEUF DE GRASSE, TEL: 93 42 7145.

PHANTOM CLUB



Des superpuissances et super-héros font de "PHANTOM CLUB" un jeu à ne manquer à aucun prix-Avec de l'action et des aventures à trois dimensions, beaucoup d'animation et des graphiques renversants.

ocean is the registered trademark of Ocean Software Limited

CPC

DRILLER

INCENTIVE SOFTWARE – AVENTURE/ARCADE

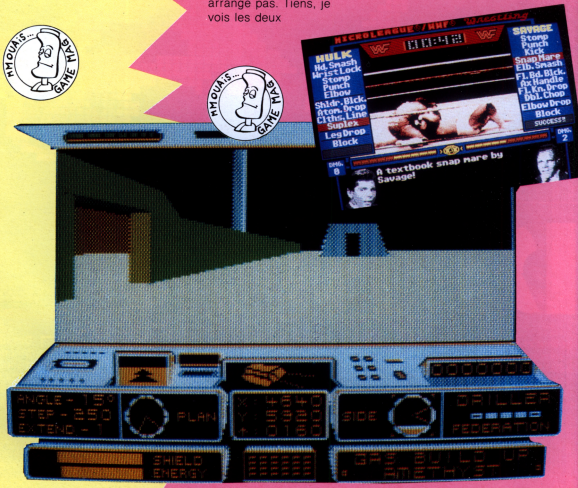
Youpie, on est content, on vient de recevoir un logiciel qui (paraît-il) innove dans la programmation, car utilisant un nouveau procédé de gestion de la géométrie fractale nommé « Freescape ». Alors effectivement, c'est génial, mais d'une part c'est vachement lent, et d'autre part, ça ne suffit pas à faire un bon soft ! Détail qui gêne : la protection. Ça consiste en une phrase : quel est le troisième mot de la vingt-deuxième ligne du troisième paragraphe de la cinquantième page du manuel d'utilisation. Ne vous trompez pas, vous n'avez droit qu'à trois essais. Après ça : faut tout recharger.
Par contre, pour une fois, le scénario est plutôt « chiadé » : c'est l'histoire d'une planète qui se mourrait, et qui a donc envoyé des exploreurs robots à la recherche d'un monde habitable à coloniser. Un seul est revenu, très longtemps après son départ. Il avait trouvé une planète qui conviendrait. Seul problème : elle est située à plus d'un siècle de trajet. On envoie donc des embryons congelés qui se développeront pendant le voyage et qui, une fois arrivés, pourront développer une colonie (tout ça, c'est le résumé d'un bouquin de quarante pages tout en anglais ; « Mein Got » !).
Le principe du jeu ressemble à s'y tromper à Sentinel, de Firebird : même manière de progresser, même temporisation dans l'animation des décors... Mais bon, le jeu n'en reste pas moins assez passionnant, et surtout d'une difficulté très bien dosée.

Septh

MICROLEAGUE WRESTLING

MICRO LEAGUE SPORT ASSOCIATION – SIMULATION SPORTIVE – ST

A ma gauche, Hulk Hogan, rien que du muscle, et à ma droite, Paul Orndorff, rien que du muscle également. Vous allez assister ce soir, en direct du New-York Madison Square Garden, au match le plus attendu de toute l'histoire du catch mondial. Les deux combattants s'échauffent déjà sur le ring, mon Dieu qu'ils sont laids. Franchement, la digitalisation ne les arrange pas. Tiens, je vois les deux commentateurs TV, digitalisés eux aussi. L'arbitre fait son petit speech, le match va enfin commencer. Les deux combattants choisissent les coups à asséner dans un menu, grâce à la souris. C'est pas très pratique ni rapide, mais ça marche. Assez intéressant, mais franchement, ça aurait pu être mieux, notamment au niveau de la gestion du combat. Merci, au revoir.



SOFTBOOK – ARCADE/STRATEGIE
THOMSON TO8-TO9-TO9 +

BRAIN POWER

Notre vie quotidienne, jusqu'ici admirablement gérée par le centre informatique *Brain Power* semble tout à coup vouée à l'anarchie. Pas étonnant ! Une vilaine puissance étrangère, envieuse de notre stabilité, vient d'introduire dans le système d'aération, une nuée de « Glaukoïds Globuleux » aux ordres de leur chef suprême : « Le Byos ». Sale affaire ! Fort heureusement, « le Génius », particule anti-bugs drôlement futée mise au point par les concepteurs, a théoriquement le pouvoir de ramener l'ordre sur les quarante planitrons de l'immense complexe. Essayons de résumer la situation (dur !) : les planitrons sont formés de plaques et de circuits. Les Glaukoïds au regard expressif, évoluent sur les plaques. L'horrible Byos quant à lui, se matérialise au petit bonheur sur les circuits – d'ordinaire empruntés par les charges positives et négatives – où il sème la terreur en projetant des zaps, espèces de nœuds (aucune insulte de ma part, je veux dire que les zaps sont des... enfin bref !).
Toute charge détruite entraîne un échauffement du circuit risquant d'être fatal au planitron, si l'on ne stabilise pas l'énergie grâce à l'anneau éternel. De plus, chaque circuit doit être judicieusement aiguillé, afin de permettre aux charges de ramener les compteurs de polarité à zéro ; condition sine qua non, avec la récolte des Ramms, du passage au tableau suivant. Le Génius binocleux a donc le pouvoir de retourner les plaques pour occire ses ennemis (oooh, pas longtemps !), de lancer des zaps à la tête du Byos et de pousser les Raums pour coincer les Glaukoïds (aïe !).
Ensuite... Hé ! Ce n'est pas fini ! Bon, je me tais ! Ce jeu qui paraît impossible à décrire est en fait tout à fait passionnant dans l'action où il faut constamment réfléchir avec sa tête. En plus, c'est plein de détails rigolos qui font rire (Byos, Ramms, Raums, ça ne vous rappelle rien ?).

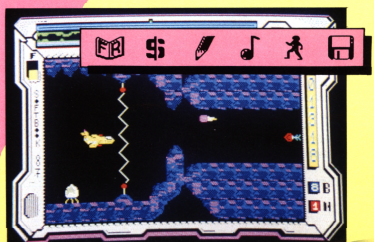
Jean-Claude Paulin

TEUR ! Heu, SOFTBOOK-ARCADE T07/70-T08-T09-T09 +

SPACE TUNNEL

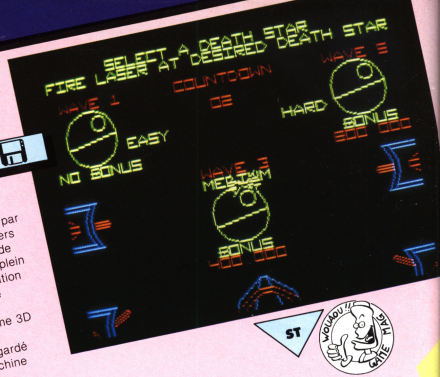
Révoltés contre leur condition de brosse à dents, les belliqueux Xyphus à poils durs ont décidé d'asservir les galaxies voisines, en commençant par B2C8COULE et la base avancée autant que souterraine SOLARIS 2063 du système OMEGALOW. Afin que l'expansionnisme galopant des hideuses créatures cessât, il eut été bon que vous fissiez preuve de courage et d'habileté aux commandes de votre Nullard à étrons pointus, pour que fût détruit au plus vite leur concentrateur hypophysant de rayonnements bettevaresques. Ou si vous préférez, c'est un Scramble loin derrière pour du matériel qui se prétend loin devant.

Jean-Claude Paulin



STAR WARS

DOMARK – ARCADE



Que la force soit avec toi ! Ces mots résonnent encore à tes oreilles alors que le cockpit du chasseur XWING se referme doucement. L'étoile noire, le planétoide de combat de Dark Vador menace la base rebelle principale. Pour détruire cette titanesque arme spatiale, il faudra d'abord affronter les chasseurs de l'empire, puis détruire un maximum des défenses laser à la surface de l'étoile noire.

Dernière étape, en s'engouffrant dans un étroit canyon défendu par des casemates et divers obstacles : le lâcher de torpille atomique en plein dans le canal d'aération menant au cœur de l'astrobase.
Ce jeu au graphisme 3D vectoriel est une adaptation qui a gardé l'attrait de la machine d'arcade originale. Recommandé aux astropilotes.

Ybag Handy

STARLIFTER

C64

MASTERTRONIC – ARCADE

Nous sommes en 2150. La guerre contre les Peradusians fait rage. Vous avez été chargé par votre peuple d'une mission. Attaquer derrière les lignes ennemies et détruire les convois peradusians.
Voici de nouveau un jeu fait sur mesure pour les Zapers. Comme vous pouvez vous en douter l'originalité n'est pas au rendez-vous. Malgré cela, *Starlifter* a tous les atouts de son côté que ce soit graphismes, animations et bruitages et surtout le prix.

Captain

BILL PALMER

ARCAN – AVENTURE

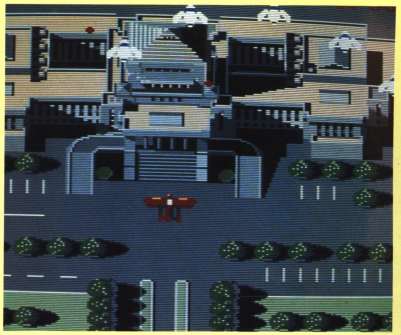
Hey, Bill, tu nous avais annoncé de belles pépés sur la page de présentation de ton jeu mais j'ai vu que des éléphants et des chameaux... Bon, à part ça, Bill Palmer est un jeu d'aventure pas vraiment fini, pas vraiment très original mais qui est assez sympa : graphismes marrants, gestion des actions par icônes (pas belles du tout !), gags, personnages inutiles (le luxe suprême !), etc... Il faut faire preuve de beaucoup d'astuces pour arriver à la solution, retrouver un fétiche sacré perdu en pleine Afrique, car certains indices sont super bien cachés. En bref, Bill Palmer n'est pas aussi mauvais que ce qu'on pourrait le croire en voyant l'ignoble dessin de couverture !

Doctor BIT

SCRAMBLE FORMATION

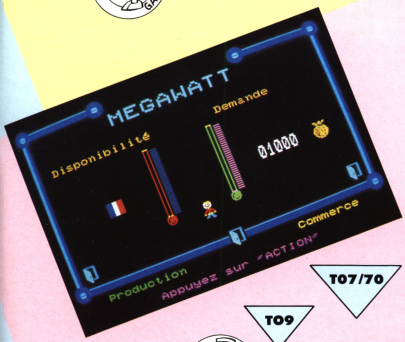
TAITO (MEGA-ROM) – ARCADE

MSX II



Sourd au mot d'ordre d'évacuation émanant d'une force mystérieuse, Tokyo s'apprête à résister contre l'hypothétique envahisseur qui refuse de dévoiler son identité. Hélas, deux mois plus tard, le Japon assiste impuissant à l'invasion de sa capitale, par de belliqueux « Schreiber » (êtres gluants et putrides). Comme toujours dans ce genre de situation, la résistance ne tarde pas à s'organiser pour contrer cette bande de moules avariées. D'un naturel un tantinet Kamikaze, nos amis japonais décident de passer à l'attaque avec le seul appareil dont ils disposent : un vieux biplan à la maniabilité légendaire.
Votre avion évolue sur un sempiternel scrolling vertical de paysages urbains à peine satisfaisants pour du MSX II. La destruction de certains chasseurs octroie des appareils auxilliaires à formations variables. Les batteries au sol sont à détruire, ainsi que les vaisseaux mères qui se dissimulent dans les nuages. Absence d'originalité, mais en attendant des jours meilleurs sur MSX...

Jean-Claude Paulin



T07/70

T09

T08

T09 +

MEGAWAT

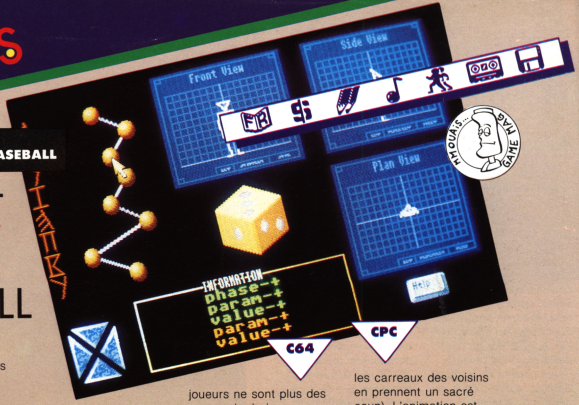
SOFTBOOK - SIMULATION/ARCADE

Le dynamisme de notre brillante civilisation industrielle, repose en majeure partie sur une production soutenue et toujours croissante d'énergie électrique. Imaginez un instant la France moderne d'aujourd'hui soudain privée d'électricité : plus de métro, de boulot, de musique du groupe Indochine et de sono pour Francis Lalane. Le paradis, enfin... !
A la tête du réseau de production E.D.F. vous avez la charge d'éviter aux Français une telle bénédiction. Equilibrer la disponibilité en fonction de la demande nationale, surveiller en personne la production des centrales, acheter les matières premières, négocier la surproduction à l'étranger, assurer la maintenance, lutter à mains nues contre les navets masqués syndicalistes, participer à la construction de nouveaux réseaux, etc. Tout ça sur les épaules d'un seul homme : Méga-PDG, fleuron d'une France compétitive, entreprenante et pollueuse.

Jean-Claude Paulin

EPYX – SIMULATION DE BASEBALL

STREET SPORTS BASEBALL



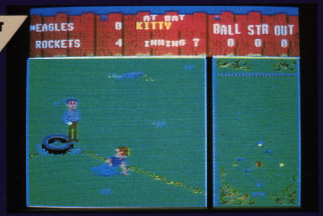
« Salut Mike ! Viens ! On va se faire une partie de baseball. Ça te dit ? Ouais pourquoi pas. » (A mes chers lecteurs : ceci est une traduction purement personnelle de l'anglais américain). Encore un jeu de baseball me direz-vous. Eh bien non ! Celui-là est assez original. On quitte les stades grandioses pour se retrouver dans la rue. Les joueurs ne sont plus des pros mais de jeunes garnements qui s'éclatent soit dans un parking (tant pis pour les bagnoles) ou dans un terrain vague (Là les carreaux des voisins en prennent un sacré coup). L'animation est presque parfaite, les graphismes mignons. Bref un jeu EPYX.

Captain

ECO

ST

OCEAN – MANIPULATION GENETIQUE (!)



Avec Eco, les théories de Darwin et de l'évolution prennent toute leur ampleur. Exit Adam et Eve, le serpent et la pomme : l'homme descend bel et bien d'un animal. Reste à savoir duquel...

Question dont la réponse n'est pas vraiment évidente. Ocean essaye, à sa manière, d'y apporter une réponse. Au travers d'un jeu d'un nouveau genre, dont le but est, pour une fois, entièrement pacifique : survivre et évoluer. D'abord petit insecte, le joueur doit trouver de la nourriture pour passer à l'âge adulte. Ce n'est qu'une fois mature, qu'il pourra chercher une femelle (ou un mâle, ne soyons pas sectaire) pour se reproduire (note aux parents : rien de pornographique dans tout ça, la séquence de l'accouplement nous étant (hélas ?) épargnée). Les lois de la nature suivant leur cours, un gène est modifié lors de chaque nouvelle génération ; ainsi, le joueur verra sa race évoluer jusqu'à devenir la race par excellence, la plus forte de la planète. Au début du jeu, le programme choisit au hasard la planète d'origine, ainsi que ses conditions climatiques. C'est au joueur de s'adapter au climat ambiant, sachant qu'il choisit son nouveau schéma génétique à chaque reproduction. De petite araignée, il pourra ainsi devenir un homme, à supposer que la race humaine soit la plus apte à survivre... Les graphismes en fil de fer et en trois dimensions, ainsi que les techniques d'animations retenues, laissent à penser que Eco n'est autre qu'un parfait hybride du *Jeu de la Vie* et de *Flight Simulator*. En fait, l'évolution du jeu sur micro à son apogée...

StS

FROZARDA

FROZARDA :
Votre belle enlevée. Un vampire sadique. Une belle-mère vraiment Belle-mère. Voilà l'ambiance. Alors prenez votre courage à deux mains et préparez-vous à affronter le piège éternel **Le manoir du Comte FROZARDA.**

MARMELADE

MARMELADE : Un détective en imper mastic, la clope au bec, sa femme toujours absente, c'est dans sa quête de la justice, et de l'ordre ?

RAT CONNECTION

RAT CONNECTION : Détective au doux museau. Un flair de chien, une patience de chat, une vue de rapace, une force de taureau, une mémoire d'éléphant, la ruse du renard : c'est vous ! dans **RAT CONNECTION.** Un RAT de la plus belle espèce.

DES SOFTS D'ENFER !...

gagnez de l'argent en créant un jeu !

Vous avez créé un jeu.
Vous désirez l'éditer sans problème.
Vous voulez gagner de l'argent avec ce programme.

MBC vous offre tout cela !

- Votre jeu est prêt à être édité sans avoir à le retoucher.
- Votre scénario est original, bien construit, bien développé.
- Votre jeu s'adresse aux AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 - ATARI 520 ST, 1040 ST et Compatibles PC.

Alors MBC vous offre 55 % des bénéfices de la vente*

Pour tous renseignements : ☎ 27.68.00.00 - M. FREZARD

* Aux conditions régies par le contrat.

8 PROGRAMMES EN 1

C'est le copieur des copieurs !
Il a tous les atouts :

- 99 % des protections K7 qui passent sur disquettes.
- Permet de visualiser et de modifier les ENTÊTES K7.
- Permet de visualiser les adresses des programmes/disquettes : c'est ENTÊTES DISQUE.
- TRANS DISQUE : qui transfert les fichiers standards de disques à K7.
- TRANS K7 : qui transfert les fichiers standards de K7 à disques.
- CHROMATON DISQUE : qui transfert les fichiers sans entête sur disque.
- CHROMATON K7 : qui transfert les fichiers sans entête sur K7 en format normal.
- DISCUTE : l'utilitaire disquette comprenant un archivage de K7/disques et un copieur Disquettes.
- TRANSFORM : qui passe les fichiers SPEEDLOCK K7/disques.

TRANSFORMATEUR 3000

GAME 04/88

	K7	DISK
AMSTRAD FROZARDA	120 F T.T.C. ☐	190 F T.T.C. ☐
AMSTRAD MARMELADE	100 F T.T.C. ☐	170 F T.T.C. ☐
AMSTRAD RAT CONNECTION	100 F T.T.C. ☐	170 F T.T.C. ☐
TRANSFORMATEUR 3000		390 F T.T.C. ☐

Remplissez vite ce coupon et renvoyez-le à :

S.A.R.L. MBC
Institut de Développement
Rue de Louvroil
59330 HAUTMONT
S.A.R.L. au capital de 50.000 F - R.C.S. en cours

Règlement :

ces prix s'entendent hors port : 10 F
☐ par chèque à l'ordre de MBC.
☐ à réception + 20 F.

Votre nom : .....
Adresse : ..... Code postal ..... Signature

ROLLING THUNDER

namco

Avez-vous ce qu'il faut....
....pour devenir un flic secret RT?

Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold

U.S. Gold Ltd., (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

LA MARQUE JAUNE

Un super logiciel d'après E.P. JACOBS

Prochainement sur votre micro !

Utilisation de ce pochoir:
Appliquez ce côté contre la surface à décorer et projetez un brouillard de peinture.

COBRA Soft